

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

14. SZÁM

PlayStation[®] Magazin

ALIEN RESURRECTION

A FALAKBÓL TÖRNEK ELŐ, HOGY A FRÁSZT
HOZZÁK MINDENKIRE! VEDD FEL A HARCOT!

VÉGE, LARA?

VAGY MÉGSEM? ÉL VAGY MEGHALT A
CYBER-HŐSNŐ, AKI FELRÁZTA A JÁTÉKIPART?
TOMB RAIDER: CHRONICLES!

„JOGOSÍTVÁNYT, FORGALMIT!”

NÉZZÜNK CSAK RÁ A DRIVER 2-RE EGY KICSIT!
A NYÁR A NOTÓRIUS GYORSHAJTÓKÉ LESZ



KICSI – DE ERŐS (ÉS TELJESEN FELÚJÍTOTT)

KICSI, MODERN ÉS JÓPOFA,
MÉG A MOBILT IS BELEDUGHATOD
A PS EGY TÉGED IS BEHÁLÓZ!


SZEMLE ÓRÜLET!

FRONT MISSION 3
WIPEOUT SE
ALUNDRA 2
ETERNAL EYES
DISNEY RACING
DRACULA
ASTERIX & OBELIX

MOHO
DRAGON VALOUR
RESCUE SHOT
TRON BONNE
ALL STAR TENNIS 2000
NIGHTMARE CREATURES II
ÉS MÉG NÉHÁNY!



MORTAL KOMBAT ■ VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ SILENT SCOPE ■ READY 2
RUMBLE 2 ■ TITAN AE A TERVEZETBEN ■ DIGIMON WORLD ■ TONY HAWK ■ FIFA
A PS2-ÖN ■ MÉDIAINTERJÚ BASS FACE SASCHÁVAL ■ DVD ÚJDONSÁGOK



Sokféleképpen próbálhatsz hazaüzenni...



Praktikum Roaming

Külföldön is elérhetnek a mobilodon, és kedvedre SMS-ezhetsz!

Nem egyszerűbb, ha biztosra mész? Hiszen Praktikum Roaming előfizetést* már bruttó 4990 forintért vásárolhatsz, amiből bruttó 2500 Ft-ot lebeszélhetsz! *A Praktikum Roaming előfizetéssel mobiltelefonodon hívásokat fogadhatsz, rövid szöveges üzenetet pedig egyaránt küldhetsz és kaphatsz. A részletekről érdeklődj bemutató-terméinkben, területi képviselőinkben vagy hivatalos viszonteladóinknál országszerte! Az árak az áfát tartalmazzák. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu

PANNON GSM
Az élvonal.

Előszó



A nyár legfőbb problémája egy videojáték-megszá-
lott számára az,
hogy hogyan is le-
hetne összehozni a
vakáció két fő ele-
mét: a vízpartot és
a PlayStationt. Ed-
dig ez elég nehéznek bizonyult, hiszen
míg magát a konzolt csak ki lehet rán-
gatni a vízpartra, és valahogy még
áramhoz is juthat az ember, azonban a
TV-vel már több baj van.

Felismerték azt a problémát a Sonynál
is, (alig öt év alatt ugyan) és megtették
az első lépéseket a mobil játékgép felé. A
PlayStation Egy már minden tekintetben
hordozható, hiszen kicsi és könnyű, vala-
mint LCD képernyő is kapható majd hoz-
zá. Az egyetlen szépséghibája, az akkumu-
látor ugyan még megoldásra vár, de az
autók szívargyújtója nyilván jó kiindulási
pont lesz... idén őszől. Ekkor kerül
ugyanis forgalomba, és ezzel egy időben
leállítják az eddigi legsikeresebb konzol,
a régi PSX gyártását.

Nézzük a nyárközép játékhíreit. Rémü-
letes borítónkon már ott is van egy alien,
a lassan három éve fejlesztés alatt álló
játékból. Nem kapkodták el, az biztos –
és reméljük, megérte ennyit várni. A kép-
erőfőnök mindenestre biztatóak.

Kedvenc cyber-hölgyeménnyünk, akit már
majdnem elfelejtettünk, s akire már csak
az ismételt követelt cheat-kódokon ke-
resztül utalhattunk, úgy látszik ismét az
életünk része lesz. Lara Croft – ha nem
ugrott be eddig –, feltámadni látszik, a
legfrissebb infókat máris elolvashatjátok a
11. oldalon.

Szerintem mindenki szívesebben menne
hazafelé a 7-es busz helyett egy három
emelet magas robotruhában, amin belül
nincs tömeg, se ellenőr, viszont annál
gazdagabb fegyverkiállítás. Ha ezt ti is így
gondoljátok, olvassatok bele a *Front
Mission 3* előzetesébe, amiből kiderül,
hogy az efféle robotöltőnyt Wanzernek
nevezik, és a Square gyártja méret alap-
ján.

Mi maradt ki? Például a *Driver 2*.
Vagy a demó CD-n található szenzációs
Moho játszható változat, amiben három
pályán át robotkodhatsz, vagy a Menő
Manóra emlékeztető *Vibri*, a *Vib Ribbon*
kissé időtlen főhőse, akinek élete egy
dróton függ – aminek a vége a te
kezében van!

Jancsina Attila – főszerkesztő

PÖRGESDFEL

PSM
EXKLÚZÍV!



CÍMLAPSZTORIK



Játszd újra, Sam!

008

Íme a PS One... a WAP, az LCD-képernyő és
a felújított PlayStation világa



Lara – Nyugodjék Békében?

011

Utoljára élve egy ősi sírkamrában látták –
betemetve. Mi történt Lara Croft-tal?



„...és szálljon ki az autóból!”

022

Bill Tanner újabb sorozatnyi kerekét kaptat el a bűnözők
utáni hajszá és a *Driver 2* leírása közben. Viva Las Vegas!



Alien Resurrection

028

Na, itt volnának a szörnyek. A csúnya, nyelédző
idegenek már jönnek, és a te dologod viszonylag
egyszerű: nyírd ki mindet – és gyorsan csináld...



Front Mission 3

042

Robotháború! Az Activision már hához szállítja a
nehézsúlyú harci gépeket, mi pedig a teljes leírást!



Jedi Power

067

A szintek megoldása térképekkel

A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ **LAPOZZ MÁR
MOST!**

Öfízetés

06 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

P bankkártyával: (06-1) 266-0000
orTicket Kft.

08 Budapest, Szentkirályi u. 8.

ayStation Stáb

zetközi stáb:

Szerkesztő: Mike Goldsmith
Szerkesztő: Mark Donald
Szerkesztő: Milford Coppock
Nick Moyle
Szerkesztő: Liv Kvello
Szerkesztő (tippek): Dan Meyers
Szerkesztő (lemez): Catherine Channon
Kiadás asszisztens: Andrea Toel

Szerkesztő: James Cheedle, Martin Burton, Jude Edington,
Gig Stennet, James Cumpsy, Katherine Lane-Sims,

Szerkesztő: Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, John
Ch, Dave Jeffrey, Nick Ellis, Chris Buxton, Zy
Olson, Pete Wilton, Steve Merrett, Jonathan
S, Efrain Hernandez-Mendoza Paul Rose, Lee Hall,
on Middleweek és Guy Woodward

er stáb:

Szerkesztő: Szabó Zsolt
Szerkesztő: Jancsina Attila
Szerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Kiadás munkálatai: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztő-titkár: Kopuvári Marietta
Szerkesztő: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina,
Kósa Zoltán Gábor, Szedleczy Csaba, Bérés
Re, Drapos Gergely, Bognár József, Palkó
os, Abdel Rahman Dávid

Szerkesztő: dr. Klausz Anikó

Szerkesztő: Hajdum Kék Studio
06 Budapest-Sziget 131. Tel.: 457-1155

Szerkesztő: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.

Szerkesztő: IDENTIS PRODUCTIONS Kft.

06 Budapest Flórián tér 4-5,
06 Budapest 387-8219, 387-8614
Fax: 387-8249

Szerkesztő és média kapcsolatok:

F. Productions Média Ügynökség
Email: info@fproductions.hu

Szerkesztő: Veszprémi Nyomda Rt.

Szerkesztő:

Szerkesztő: Média Trade Bt.
06 Budapest Flórián tér 134. Tel.: 437-9065
Szerkesztő: Média Trade Bt.
06 Budapest 352-0662
Szerkesztő: EW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
06 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
06 Budapest 322-44-03

Szerkesztő: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.

Szerkesztő: Regionális részvénységi társaságok,

Szerkesztő: Hírlapkereskedelmi Rt.
Kiadó

A magazint egy nem-ekkluzív nemzeti licenst szerződé-
s alapján készítettük, amely feljogosít minket a cikk közlésére,
amelyről előzőleg írásban más megállapodás nem születik. A
Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot
megillet. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait,
amelyben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc.
tulajdonát.

1585-3454





Pedált a padlóig!

A Diver visszatért, egy kellemes kis meglepetéssel: KISZÁLLHATSZ AZ AUTÓBÓL!

022. oldal



LMA Manager 2001

A Codemasters menedzserképző játékának újabb epizódja

016. oldal

TERVEZET

LMA Manager 2001 016

A Codemasters megvédte világbajnoki címét a PlayStation futballmenedzser játékaik legújában

Who Wants To Be A Millionaire 018

Hallgasd Mr. Tarrant hangját, és nézd meg a széket az Eidos konverziójában

Titan AE 020

Harmadik személyű akció/kaland gyors lövöldözős/röpködős részekkel megtűzdelve a nem-sokára bemutatásra kerülő animációs filmből



44

ELŐZETES

Dave Mirra's BMX Biking 074

Igen! A BMX trükkök is megkapják a PlayStationos Tony Hawk's kezelést

Grind Session 075

Újabb gördeszkás darab a kis szürke konzolba

X-Men: Mutant Academy .. 077

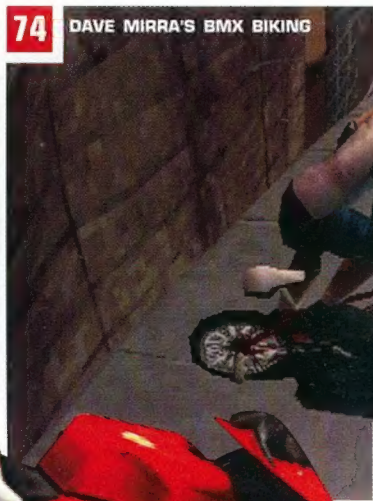
Egy-egy elleni küzdelem a képregényhősökkel plusz egy gyakorlóréssznek hívott mutációval...

Mille Miglia 078

Klasszikus autók, lélegzetelállító olasz tájak – ez a versenyjáték mindent tud!

Rayman 2 079

Az UbiSoft kedves kis platformjátéka nagygenerál után



Mortal Kombat: Special Forces 080

Jax visszatért, és most hozta néhány kedves barátját is: bombákat, rakétákat, géppuskákat...

Sydney 2000 082

Az idei nyár másik nagy sporteseményének licence az Eidos bemutatásában. Na mi lehet a másik...



SZÍNES

Pedált a padlóig 022

A PSM meglátogatja a Reflections brigád stúdiójának mágusait, hogy mintát vehessen a Driver 2 névre keresztelt csodából

Vib Ribbon 026

A videojátékok történelmének legbizarrabb és legeredetibb játéka – mind a 2 dimenzióban

Szörnyek! Szörnyek! 028

Nem valami hétfő délutáni filmsorozat, hanem egy exkluzív betekintés az Agronaut Software ijesztő Alien Resurrection-jébe

Milyen Ellenálló A Fejed? ... 026

Válaszolj egy néhány kérdésre, és kiderül, hogy mennyire károsította az agyadat a napi 6-7 órás PlayStationözés. Az Úr legyen velünk...



„Felmásznak a falakra, csoportokba verődnek, és az árnyak között lopakodnak”



Tény: A hivatalos UK PlayStation Magazin a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demókat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A PSM a legjobban megírt és a legaktívabban tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető posztja számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékosok.

ismertetés vagy beszámoló. A PSM az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparban, és ennek az az oka, hogy mi az igaz nyomatékát ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkünk mindig egyértelmű véleményét hangoztatjuk, tisztességesen és informatívan. A Sony-val való kapcsolatunk a róluk kapott kizárólagos információk és játékdemoik terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztési nézetet. A PSM 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A PSM felhívást szívesen és szórakoztató formában jeleníti meg a cikkét. Ezek a cikkek

mentesek a technikai zsargonctól, de a PSM a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmazkodik csak egy bizonyos kor által érthető poénokkal és infantil humorral. Ennek megértéséhez csak annyit szükséges tudni, hogy minden PlayStation tulajdonos részére elérhető. Mi közöljük a legfrissebb híreket, megismerjük az újragigantozott embereket, megtárgyaljuk a legérdekesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékeit. A CD-melléklet segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek még nem jelentek meg az üzletek polcán. PSM a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



028. oldal

Szörnyek! Szörnyek!

Túl hosszú idő telt el a legutóbbi Aliens játék óta, hát most íme, egy újabb gyöngyszem...

SZEMLE

Front Mission 3042

Mehecs stratégia, tele támadó wanzerekkel. Vajon mekkorát üt a Square új játéka?

Asterix & Obelix046

Itt a lehetőség, hogy nagyorrú franciáknak halakat téríthess el. Csak a szokásos mindennapos program...

Disney World Magical Racing Tour047

Villámgyors rajzfilmes cucc

Dracula: The Resurrection048

Kedvenc öreg vérszívónk most visszatért

Dragon Valour049

RPG, valós idejű csatákkal. Hmm, érdekes...

Nightmare Creatures II050

A folytatásban várható többek között: vér, izadás, és még több vér

Eternal Eyes052

A PlayStation válasza a Pokémon-ra, vagy csak egy gárdányi lógós Muppet? A leírásból kiderül

All Star Tennis 2000053

Tenisz az Ubisoft előadásában, de hova lettek a sztárok?

WipEout: Special Edition054

A nagyszerű versenytrilógia legszebb pillanatai

MoHo055

Egy biztos: ilyen még nem volt PlayStationön

Alundra 2056

Az Activision folytatása a bonyolult akció/kalandhoz. Csak egy pár dolog változott...

Rescue Shot058

Ponold csak le az öreg G-Con 45-öst, és készűl fel egy csomó ronda pók és gengszter le vadászására. Jaj...

The Misadventures Of Tron Bonne059

Kicsit RPG, kicsit rejtély, kicsit 3D lövöldözés, de kicsit sem éri meg megvenni



RENDSZERES

Jövőkép006

Vess egy pillantást az EA új székházára – a kreativitás katedrális, ahol tanúja lehetsz a videójátékok jövőjének

Loading008

A PlayStation világának hírei, Tomb Raider V?

PS2 Felderítés034

A legfrissebb infók arról a gyönyörű fekete dobozról

Szigorúan Titkos064

Hogyan rúghatod fenébe a sötét oldalt a Jedi Power Battles-ben? Meg még egy csomó más

Médiakörkép084

A világ szerme a CD-ken, és a DVD-ken

Médiainterjú086

Bass Face Sascha kedvencei és egy kis Quake-ezés

Visszhang088

Nyavalyoghatsz, lelkesedhatsz, szidalmazhatsz – ez a rovat csak neked szól. Ki nem marad belőle!

CD-melléklet089

Hogyan lőj, üss, ess, gyorsíts... meg illeszmi. Magyarul a lemez kezelési útmutatója...

A-Z Adatbázis094

Ebben a számban a legjobb játékok gyűjteményét találod

A fejlesztői pokol098

Megjelenik egy új szponzor, és a firkások ingyen pólt akarnak

CD-melléklet

Egészséges diétaként rágd át magad a legfrissebb játékokon



DESTRUCTION DERBY RAW

Játszható

Légy te is részese a lélegzetelállító sebességnek és a hatalmas ütközéseknek a demó két, halálmegvető bátorságot igénylő módjában

STAR TREK: INVASION!

Játszható

A Romulanok megtámadtak egy szövetségi hajót. Kicsit gatyába kéne őket rázni...

SILENT BOMBER

Játszható

Vidd végig a Studio 3 kirobbanó új sikerének teljes tanulmányát és első pályát

MOHO

Játszható

Rongyolj át a zseniális akció/fejtörő/mindenmás játék három arénáján

VIB RIBBON

Játszható

Egy kis étvágygerjesztő a PaRappa The Rapper kiadványának bizarr, ám frenetikus új játékból

GRIND SESSION

Videó

Csodáld meg a világ legjobb deszkásainak észbontó mutatványait az ehavi deszkás felhozatal eme gyöngyszemében

TENCHU 2

Videó

Az Activision nindzsás játéka folytatása mégéd löpökód és elvágja a torkodat, mielőtt ennnyit mondhatnál, hogy Tenc...

GALERIANS

Videó

Előzetes a Crave túlélő-horror ajánlatából

VANISHING POINT

Videó

Egy kis izellő a következő hónapban megjelenő játszható demó előtt. Az itt látottak alapján valami egészen szédülletes tempóra számíthatunk...

TITAN AE

Videó

Egy filmelőzetes, ami biztos felcsigázza az idei év végén (remélhetőleg) megjelenő játék iránti érdeklődésedet

CHEAT LETÖLTÉSEK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ...

- TOY STORY 2
- COLONY WARS: RED SUN
- FEAR EFFECT
- WARZONE 2100
- SYPHON FILTER 2

MOST LAPOZZ
84.
OLDALRA!



ÓVATOS BEPILLANTÁS A JÖVŐ SZENZÁCIÓIBA

AZ EA FŐHADISZÁLLÁSA

- Ⓐ Játssz a megélhetésért
- Ⓑ Egy 8 milliárd forintos játszóterén
- ⓧ Amelynek egy bár is része
- Ⓒ Többé nem kell öltöny és nyakkendő

Egy nyomós, 8 milliárd millió forintos ok arra, hogy a videójáték-
iparban helyezkedj el

Miért is bámulunk egy olyan tájképre, amely úgy néz ki, mint egy tő közelében épült repülőtér-terminál? Nos, azért, mert ha valaha is érdekelt téged, hogy milyen lenne a videójáték-iparban dolgozni, akkor itt a nagy lehetőség, hogy bepillantást nyerj az Electronic Arts, az ipar legsikeresebb kiadójának mindennapjaiba. Persze a videójátékok esetében nem is olyan szigorú a munkaidő. A médiavállalatok mindenek előtt a rugalmasságra helyezik a hangsúlyt, így gyakran csakis az a lényeg, hogy az adott munka meglegyen. A végeredmény pedig az, hogy az Electronic Arts és a hasonló cégek olyan megélhetést kínálnak, amelyhez képest a nyomulós, öltönyös-pókerarcú bankárok élete olyan, mint a zsákvarrás a börtönben.

Az EA-nél minden arról szól, hogy a maximumot hozzák ki az emberekből, és ez az elhivatottság az angliai Surrey-ben épült, 8 milliárd forintos, acél-üveg szerkezetű főhadiszállásukon is meglátszik. Ez egy nem mindennapi irodaépület. A „mezei” irodaépületek ablakai általában nem ligetek által határolt, hattyúk által lakott tavakra néznek. Az üzleti élet szereplőinek központjaiban legtöbbször nincsenek nagy, hajlítt üvegfalak, amelyek nyáron visszacsúsznak, hogy beengedjék a napfényt és a frissítő szellőt a cég éttermébe, amelynek még saját sushi-szakácsa is van. Még fontosabb, hogy kevés munkahely működtet saját italbárt a szomszagos alkalmazottak legnagyobb meglepetésére. Az emberiség odáig megy, hogy a házban masszór, edzőterem, kispályás foci, közért (sokféle csoki van, leteszteltük) és játéktér is található (bár utóbbiban az asztalifocin és a Sega Rally gépen kívül lehetne más is, az igyekezet mindenképp tiszteletre méltó). Ha pedig az EA alkalmazottak szeretnék reggel fél órát spórolni, s délután még egy órát nyerni, elég ráklikkelniük a Waitrose on-line-ra, amely házhoz szállítja a rendelt élelmiszert. Pedig ez is csak egy munkahely. Két hattyúbecézgetés, gyúrás, vagy kávészünet között az alkalmazottaknak ugyanúgy el kell végezniük a feladatukat. De a munka is élvezetesebb ugyebár, ha egy kellemes, ösztönző helyen dolgozunk, amely jó tágas, és a környezete is vonzó és változatos.

Bár a videójátékok világában nem minden munkakör csupa élvezet, a munka a gyakorlatban rendszerint nyugalmasabb, közvetlenebb, kreatívabb és izgalmasabb, mint más, hagyományosabb ipari szférákban. Sőt, mi több, a videójáték-ipar újabb munkatársakra vadászik. A több százmilliárd forintos ágazat elképesztő iramban fejlődik, lassan már a filmipar babérjaira pályázik, így bőven vannak még benne munkalehetőségek.

Az EA Europe a friss munkalehetőségeket a www.ea-europe.com/jobs/html oldalra teszi fel, a www.datascope.co.uk is egy ügynökség, amelynek szakterülete a videójáték-iparba való toborzás, s az Edge magazin is dugig van „munkatársat keresünk” jellegű hirdetésekkel. Ami a PSM-et illeti, épp egy olyan anyagon dolgozunk, amelynek segítségével könnyebben elhelyezkedhettek majd a videójáték-iparban. Készülj, lassan főnököd szemébe mondhatod, hogy mit gondolsz róla... ■

Mark Donald



Fotók: James Cumpsty

Az összes EA alkalmazottat

fellegyverték egy olyan azonosító kártyával, amely lehetővé teszi biztonsági azonosításukat az épület minden részében, s automatikusan levonja bérükből a pénzt, amelyet a cég boltjaiban költenek el. Tisztára, mint a hetvenes évek sci-fi-jeiben



LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

JÖNNEK A DIGITÁLIS SZÖRNYEK

A Pokémon európai verziója a PSX-en és az öreg kontinensen is bemutatkozik.

010. oldal



LARA - NYUGOD- JON BÉKÉBEN

Azt mindannyian tudtuk, hogy lesz Tomb Raider V, arra viszont senki sem számított, hogy Lara nem szerepel benne. Vagy majdnem... Mindjárt megmagyarázzuk...

011. oldal



A BOKSZ VISSZA- TÉRÉSE

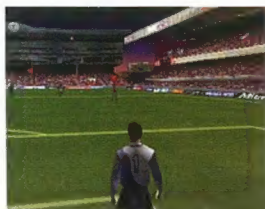
A Midway 2 részt is megjelentet a Rody 2 Rumble után.

011. oldal

EGY CSILLAG ÚJJÁSZÜLETIK

Az EA máris a következő szezonra gondol. Itt az FA Premier Manager Stars 2001.

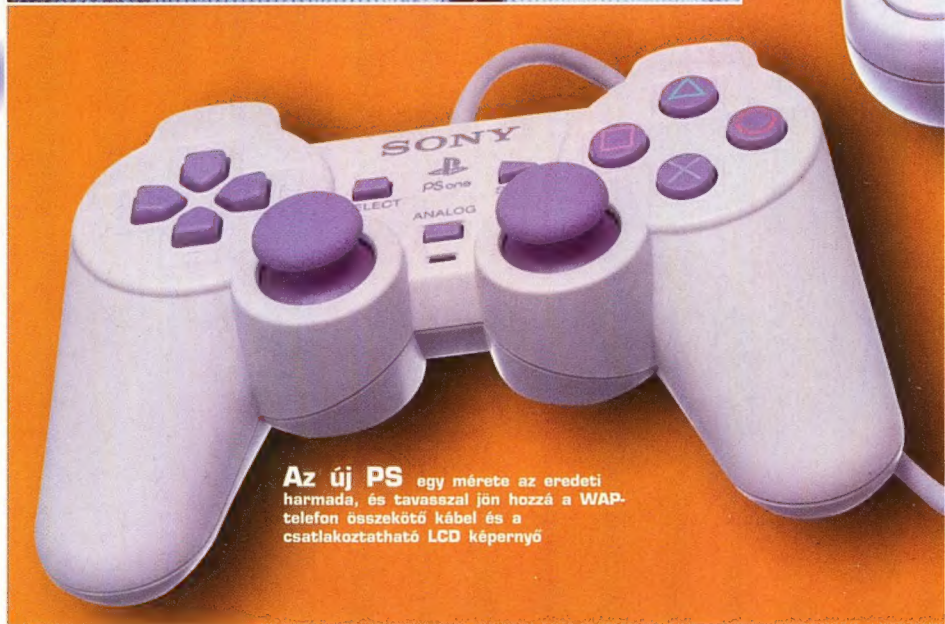
012. oldal



PLUS!
BEJELENTETT DUCATI LICENC...ÚJ CRICKET A LÁTHATÁRON...MEDIEVIL2 FILMEN?



Chris Deering,
a Sony Europe elnöke:
„Akármennyibe is kerül
PlayStation, annyi lesz
a PS egy ára is.”



Az új PS egy mérete az eredeti harmada, és tavasszal jön hozzá a WAP-telefon összekötő kábel és a csatlakoztatható LCD képernyő

A PLAYSTATION ÚJ KÖNTÖSBEN

PS EGY: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

ONLINE JÁTÉKOK TÖMEGE VÁRHATÓ A VADONATÚJ PS EGYRE

A sok találgatás után a Sony végre nyilvánosságra hozta az újratervezett PS1-gyel kapcsolatos részleteket. A neve PS egy lesz, szeptemberben kerül a boltokba, és nagyon kedves egy masina...

A bejelentésből kiderült, hogy a konzol kisebb lesz, az eredeti gép méretének mintegy harmada. A változások azonban nem csak ennyiből állnak; ez csak a kezdet. Várható még egy csatlakoztatható LCD-képernyő is, valamint egy adapter-kábel, amivel az Internetes játékok kedvelői WAP mobiltelefonjaikat csatlakoztathatják a géphez. PocketStation a mobiltelefonhoz?

Technikai értelemben véve a PS egy pontosan ugyanaz a gép, csak a modern technológia áldásainak köszönhetően a Sony egy jóval hordozhatóbb méretre tudta szabni. Az új gép ára egyelőre még ismeretlen, de Chris Deering, a Sony Europe elnöke így nyilatkozott: „A PS egy egy PlayStation. Akármennyibe kerül is a PlayStation, a PS egy ára is annyi lesz.”

A Sony az új konzol megjelenését szeptemberre tervezi, a

PlayStation2 európai megjelenése előtt; ezzel a dátummal egyébként befejeződik az eredeti PlayStation gyártása is. A Sony talán támadást intéz a GameBoy uralta hordozható játékek frontján?

„Nyilvánvaló, hogy a hordozhatóságban hatalmas piaci lehetőségek rejlnek, elég csak arra gondolni, hogy a Walkman mennyire kiterjesztette a zenehallgatói vevőkört.” – magyarázza Chris – „Úgy vélem, hogy – már csak a hordoz-

„A PlayStation játékokban lesz WAP technológián alapuló kapcsolódási lehetőség”

MARGÓ
SZELEN

JOLIE FELKÉSZÜLT

Angelina Jolie, a most készülő *Tomb Raider* film főszereplője a felkészüléséről nyilatkozva a következőket árulta el: „Illemtan-iskolába küldenek majd. Lara vérbeli brit.” – Mondta Jolie – „És már balettoztam, voltam fegyveres kiképzésen, és a Különleges Erők osztágaival is gyakoroltam már” – teszi hozzá a színésznő. Emellett még azt is megemlítette, hogy mit várhatnak Lara rajongói a mozivászonon: „Lesz repülőgépből ugrás, motoros üldözés, és úszás több száz angolnával. A forgatások helyszíne Kambodzsa, és Anglia lesz.”



Angelina Jolie, a *TR* film főszereplője – angol modorral

HUSSEIN LETT AZ
EMPIRE ÜTŐJE

Az Empire Interactive leszerződte Nassar Husseiné nem sokára megjelenő krikett játékkához, amelynek címe *International Cricket Captain 2000*. Az ICC2000 az 1998-as 150,000-es példányszámban elkelt játék folytatása. A játékban szerepel a 2000-es évadban részt vevő összes nevesebb nemzetközi játékos, és a kommentárt a BBC-s Jonathan „Aggers” Agnew szolgáltatja.

LÁSSUK CSAK
AZOKAT AZ
UJJAKAT...

A BBC Manchester egy új, játékosoknak szóló műsoron dolgozik, amelynek előzetes címe *Bleeding Thumbs* (vérző hüvelykujjak). A formátum meg fejlesztés alatt áll, de az eddig leforgatott három előzetes részben láthattuk játékmagazinok újságíróinak előzetesét, egy kvízrész, és egy videójáték engine-t alkalmazó párharcot. A show a tervek szerint a kirobbanó sikerű PC-s *Unreal Tournament* engine-jét használja majd, és így az, hogy a szereplők egymással megküzdhessenek a virtuális környezetben, körülbelül tízmillió dollárba kerül majd.

LEGYÉL TE A FŐNÖK
– MÉG KARÁCSONY
ELŐTT

A *Player Manager* sorozat idei része, a *Player Manager 2001* novemberben kerül a polcokra, épp időben a Karácsonyi játékvásárlási őrülethez. A játék kiadója várhatóan az Anco lesz, bár a fejlesztő kitélet egyelőre homály fed. Természetesen, ha bármilyen hírről értesülünk, a PSM-en rögtön olvashatsz róla.

A WAP

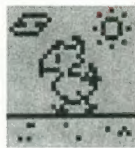
mobiltelefonok (balra) csatlakoztathatók lesznek a PS egyhez, hasonlóképpen a PocketStationhoz (jobbra), csak itt Internetes kapcsolati lehetőséggel



ELJÖTT AZ IDŐ

HOGY MIT IS JELENT MAJD SZÁMODRA A
DRÓTNÉLKÜLI KAPCSOLAT?

Milyen módon használhatják ki a játékosok a drótnélküli kapcsolatot? És ez lesz az új PocketStation? Nos, az al-játék kód, amelyek segítségével a teljes verziójú PSX játékok képesek kapcsolatot létesíteni a PocketStationnal, már megtalálható az európai kiadásokban. A *Ridge 4*-ben benne van, a *Final Fantasy VII*-ben szintén, sőt, a most készülő játékok közül nem kevés azzal a lehetőséggel is



rendelkezik, hogy menüből választhasd ki a kívánt opciót. Ez eddig csak Japánban volt így – mostanáig. Lehet, hogy a jelenleg fejlesztés alatt álló játékok al-játékait újabb elérheted, ha WAP-kompatibilis telefonról akarsz játszani. Ennek segítségével felgyúrhatnál egy karaktert a *Final Fantasy VII* egyik mini-játékában, hogy aztán a Sony szerverre feltöltve megküzdj a többiekkel. Itt az online Chocobo...

tott el Európába és az Államokban. Ennek ellenére minden bizonnyal lesznek online lehetőségek az új PS egyre megjelenő játékokban.

A Sony Japan már most fejleszt az online játékokat a telefonokra, és a kiszolgáló számítógépeket, amelyek megbirkóznak majd az előrelátható forgalommal. Európában is kezd beindulni a WAP játékok fejlesztése, hiszen az Eidos egy, a Nokia mobiltelefon-társasággal létrehozandó megállapodáson dolgozik.

Az online telefonos kapcsolat technológiája már nálunk is hasonló szintű, mint Japánban, de az Internet hozzáférés még mindig túl drága ahhoz, hogy az emberek a mobiltelefonjukról szórózkodjanak a Neten. A magyarországi mobilszolgáltatók előfizetői csúcsidőn kívül jóval kedvezőbb percdíjjal kommunikálhatnak ugyan, de még így is valószínűleg ingiük-gatyájuk rámenne egy jó kis *Quake*-ezésre. Angliában azonban a British

Telecom egyéb telefonársaságok számára is megnyitotta hálózatát, így tekintve az olcsó mobiltarifákat (legalábbis külföldön, nálunk sajnos nem...) a jövő a drótnélküli készülékeké.

Jövő tavasszal a PS egy hordozhatóvá válik, hiszen a

A PS egy a mini LCD-képernyővel (és WAP) telefonnal, amitől hordozhatóvá válik majd...



boltokba kerül a csatlakoztatható mini-LCD képernyő. Ennek a kedves kis cuccnak a mérete megegyezik a CD-játszó fedelének méretével, és kihajtható lesz. Mivel a PS egy szivargyújtóról üzemel, felválthatja az unaloműző rejtvényfüzetek szerepét utazás közben. Legalábbis

az autók esetében... Jelenleg a PS egy hálózati kábellel üzemel, ami az autóra, vagy a 220-as hálózatra korlátozza a hordozhatóságát. A Sony hi-tech hátterét tekintve (például a digitális camcorderek vagy a Vaio laptop), csak idő kérdése, hogy a PS egyhez tartozó akkumulátorok is megjelenjenek a boltok polcain. „Rengeteg energiát emészt fel egy CD-ROM és egy LCD képernyő üzemeltetése,” – mondja

Deering – „és ha képesek leszünk létrehozni egy olyan telepet, ami megengedhető áron tudja ezt az energiát biztosítani, természetesen meg-

teszük.”

Tehát valahol a Sony hadseregnyi fehérköpenyes alkalmazottja dolgozik azon, hogy áttörést érjen el az újratölthető lítium-elemek területén. Ezután a PS egy felszáll a vonatra, és a Budapest-Siófok útvonal már soha sem lesz a régi...

DM ■



„117 különféle szörny a maga különleges erejével és csata-statisztikájával”



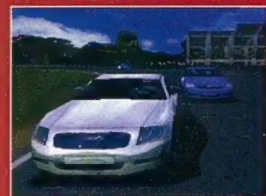
MARGÓ SZÉLEN

BOLONDOS FOLYTATÁS

Az SCEE nyilvánosságra hozta, hogy télen megjeleníti a *Speed Freaks 2*-t a PlayStationön. Az első játékhoz hasonlóan a folytatás fejlesztése is az ír Funsoft cég nevéhez fűződik. Az eredeti (PSM02 9/10) rajongói még több gyors, színes és vicces versenyre számíthatnak Karácsony körül.

KÜLDETÉS A MARSON TÚLRA

Az Ubi Soft kiadó közölte, hogy új, járműves harci játékot dob piacra *Infestation* címen. A játéknak rejtvenyszerű elemei is lesznek az idegenek lezárásához fűződő feladatok mellett. A játék abban az időben játszódik, amikor már felfedezték az "ugrókapukat", amelyek segítségével gyorsan lehet haladni az űrben. Mindez azt jelenti, hogy a 22 küldetés alatt 24 helyszínen kell számat adni tudásunkról. Az Ubi Soft ötféle multiplayer módot is beépít. A játékot következő számunkban részletesebben is szemléljük majd.



A Codie-k új nevet adnak a TOCA-licenc alapján készülő programnak

TOCA ÉL

A Codemasters megmondta magát az új autóversenyes játékát illetően, amelynek eredetileg *World Touring Cars* lett volna a címe. A játék mostantól a TOCA előtagot hordozza, így a játékosokat trilogiájának utolsó része lesz. A döntést azt követően hozták, hogy megegyezt a jutottak arról, hogy a TOCA a BTCC (British Touring Cars Championship) névtől függetlenül is használható legyen. A Codemasters alapítója, Richard Darling a „legizgalmasabb PlayStation 1-es autóverseny”-ként jellemzi a játékot. A játszható demót a következő szám lemezmelékletén találhatjátok majd.

PROMÉTHEUSZ KÉTSZERES MEJEGELENÉSE

A Promethean Designs két új játékot hoz majd ki az év második felében. A két játék, a *Speed Demons II* (a PC-s csata-/versenyzés játék folytatása) és a *Fortis* (akció/puzzle játék) jelenleg a fejlesztési szakaszban van. A cég svájci és svéd stúdiója a *Born a Fighter*-en is dolgozik, amely modern fizikai modellezéssel készülő harci játék lesz. A Promethean Designs ügyvezetője, Russell Ritchie a következőket mondta: "A hatszemélyes csapat öt embere egy olyan szinten dolgozik majd, amelyet még sosem láthatunk verekedős játékokban." Azt még nem közölték, hogy melyik rendszerre jelentetik meg a *Born a Fighter*-t.



Kapd el a megszökött Digimonokat és szabaddá meg Digimon Világot a gonosztól. Ha befogod a szökevényeket, edzésre foghatod és szembeállíthatod őket

DIGIMONOK A PLAYSTATIONÜN

RESZKESS! JÖNNEK A DIGITÁLIS SZÖRNYEK...

A POKÉMON-RIVÁLIS EURÓPÁBAN IS BEMUTATKOZIK

A csúcskiadók csak úgy könyökölnék azért, hogy megszerezzék a jogot a japán játékkorás Bandai *Digimon World* című játékának PlayStation-jogaiért. A játék nagy siker volt Japánban, ahol először megjelent, s most Európa piacait próbálja meghódítani.

A *Digimon* alapvetően a Bandai válasza a *Pokémon*-ra, s a PlayStation játékosai számára kínál alternatívát a Game Boy-jal szemben.

Míg Amerika már a *Digimon World* folytatását várja, kontinensünk játékosai az idei év őszére várhatják a videojáték első részét. A *Digimon World* 117 különféle szörnyből álló környezetet jelent, s ezek mindegyikének megvan a maga különleges ereje és csata-statisztikája. Ugyanúgy, mint nagy ellenfele, a

Digimon is egy szerepjáték, ahol a játékosok kis lényeket – digitális szörnyeket, honnan is jöhetett a név – választanak ki és ejtenek fogásba, majd a csatákban összeeresztik őket. A *Digimon*ok egyre erősebbé válnak és külön-külön is edzhetjük őket.

A játék cselekménye a *Digimon* tévésorozatot idézi. El kell kapnunk az összes megszökött szörnyet, és vissza kell küldünk őket File City-be. A főhős, Greymon és edzője File City újjáépüléséből meríthet erőt arra, hogy szembe szálljon a gonosszal. A *Digimon World* szeptemberben jelenik meg Európában, a kiadó nevét még nem közölték. ■



Fantasztikus! Ezek a kedves, csúszós kis fickók néha igen kemények tudnak lenni

LAPZÁRTA UTÁN

MÉGIS LESZ ÖTÖDIK...

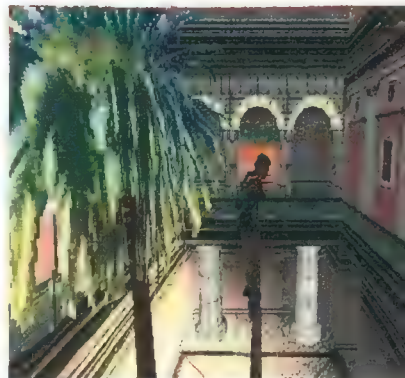
LARA MÉG A SÍRBÓL IS FELEMELKEDIK, HOGY ELHOZZA A TOMB RAIDER: CHRONICLEST. UHH...

Lara él és virul, ráadásul idén a téli hónapok folyamán visszatér Playstationre. Lehet, hogy ez csak a Core Design rossz tréfája. Ez év novemberén a *Tomb Raider: Chronicles* dacolni fog Lara halálával, ugyanis hősnőnk eltávozott az élők közül a most már nem túl aktuális címmel ellátott *Last Revelation*-ben.

A PSM-nek adott exkluzív interjút a Core operációs menedzsere, Adrian Smith. „A *Tomb Raider IV*-et a legizgalmasabb résznél fejeztük be, amikor Larát rabul ejtette egy sárkamra. Mi ezt a cselekményt szeretnénk végigvezetni a *Tomb Raider V*-ben. Visszatekintést nyerhetünk olyan emberekhez, akikkel már régebben is találkoztunk, mint Jean-Paul és Pierre.”

Négy új küldetésre számíthatunk, négy új helyen, új ruhákkal, fegyverekkel és ellenfelekkel, és a 16 éves Lara Croft-ról nem is beszélve. „Az egész történet Rómában fog kezdődni, majd később Írországra tevődik át a cselekmény, ahol a fiatal Lara belekeveredik valami misztikus kalandba. Lesz egy kikötői komplexum Oroszországban, majd egy későbbi pályán egy gyárépületen kell átverekedned magad. Minden egyes pálya olyan, mintha külön egy egyedi álló játék lenne.” Nos, akkor Lara él, vagy már halott? És ha elpatkolt, akkor ki

lesz a főszereplő a PS2-n jövő hűsvétkor? Smith bevallása szerint a PS2-s *Tomb Raider* még mindig fejlesztés alatt áll, de: „Nagy meglepetést fog majd okozni az, hogy nem csak Larával kell a templomokban és a sírokban futkároznunk. Ez nagyon más lesz. Minden, ami a *Next Generation*-ben (a munkálatban lévő játék címe) lesz, abból fog fakadni, ami a *Chronicles*-ben majd történni fog.” Sokkal több hírről szolgálgunk majd a közeljövőben Lara terveiről, a filmről, és a Core Design vadonatúj PS2-s fejlesztéseiről a következő számban. ■



Szóval: a legelső fotó a *Tomb Raider: Chronicles*-ről. Igen, rengeteg munka vár a fejlesztőkre, és igen, ez egy kép amint Lara épp egy kötélben egyensúlyoz.

„Lara még él, vagy már halott? És ha meghalt, akkor ki lesz a főhős PS2-n?”

A BOX VISSZATÉRÉSE

WHACKO JACKO TELIBE TRAFÁLJA A KONZOLODAT

READY 2 RUMBLE: A PLAYSTATION ÉS A PS2 MÁSODIK MENETE

A Ready 2 Rumble 1999 karácsonyi megjelenését követően a Midway kijelentette, hogy két részt is megjelentet, ugyanis a játék Playstationre és PS2-re is elkészül.

Az ügýröl a Midway-es Phil Robinson-t kérdezte a PSM. „Ezzel a játékkal nagyon jó játszani, de igazán csak azok fogják élvezni, akik legalább egy kicsit szeretik a bokszt. Rengeteg bokszt legendát vonultatunk fel, gyönyörű és aprólékos grafikával, és speciális mozgásokkal.”

Az eddigi karakterek mellett még választható 12 új harcos, beleértve King Of Pop, Michael Jackson és a híres kosaras, Shaquille O'Neal. Személyesen jött el Jackson a Midway stúdiójába (ugyanis a producer régi cim-

borája) hogy megőrkítsék a hangját és a mozdulatait, hogy minél élet hűbb legyen a játéknak. A hírek minden irányból arra mutatnak, hogy a PS2-s változat sokkal nagyobb újításokon ment keresztül a gyönyörű grafikával, a bokszt meccsekből már jól ismert gyönyörű lányokkal, edzőkkel és újságírókkal. Sőt, lesz benne edzés, egy új bajnokság, kötekedés, bemutatkozások és győzelmi táncok. A Midway azzal fokozza a játék mélységét, hogy új, speciális mozgásokkal és újabb ütés-kombinációkkal terítheted ki ellenfeled. A *Ready 2 Rumble: Round 2* november elején száll be a ringbe Playstationön és PS2-n. ■

„Gyönyörű grafika, a boksztmeccsekről már jól ismert gyönyörű lányok, edzők és újságírók”



Üsd ki King Of Popot vagy Michael Jackson, még több speciális mozgással és vadonatúj kombókkal.

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT AZ AJTÓN, BEENGEDNÉ VALAKI?



10. MediEvil 2

„A holtak életre kelték. És meglehetősen hársártosak”.
Rendezte: Tim Burton

A CSELEKMÉNY:
A 19. századbeli Londonban járunk. A zavart elméjű varázsló, Lord Palethorn megtalálta néhány porlepte oldalát egy ősi varázskönyvből. Az örök opportunistá sereget toboroz az élő-holtak között, amellyel el akarja foglalni Londont és végül az egész világot. A főgonosz azonban nem számol azzal, hogy bátor, koponyacú hőslink, Sir Daniel Fortescue is felébredt álmából. Palethornnak ördögi terve végrehajtásához szüksége van a varázskönyv több lapjára is, és Sir Dan az egyetlen emberről van szó, aki megállíthatja.


AZ ALAPHANGULAT:
Amilyen angolos Karácsonyi Lidércnyomás, ennyire csipet Beetlejuice-szerű.

SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
Hát persze, hogy zöld út. Burton a legelőbb a gyermekies és a hátborzongató elemek ötvöztetésében. Ő biztos újra tudná verbuválni Karácsonyi Lidércnyomás-nál használt animációs csapatot, s a sötét, sejtelmes stílust a Viktoriakorabeli London képére szabná. Egy halott fiú főhősként mindig jó húzás, a toposztárol szinkronja pedig soha nem mennek ki a divatból. Sőt, akár miért ne kevernék az animációt az élőfelvételekkel? A helyszín legyen London, szerepeljenek angolok és angolbarátok (mint Depp), és – most komolyan – a végtermék nagy ponton lehet a brit filmipar hőbortos poliján. Nosza, munkára fel, Csapó! AL ■




Vajon Johnny Depp el tudná játszani egy csomót az őrült angolok, aki csapnivalóan öltözködik? Ha ottlátja az akcentust...


A SZEREPOSZTÁS




▲ Sir David Fortescue
- Johnny Depp




▲ Lord Palethorn, a kiveteműt varázsló
- Sean Connery



▲ Hamilton Kite, professzor (a narrátor)
- Kenneth Branagh



▲ Winston (a barátságos, csodálatos szellem)
- Dexter Fletcher



▲ Kya hercegné
- Lisa Hurney

FOCIFOLYTATÁS

EGY CSILLAG ÚJJÁSZÜLETIK

AZ EA FA PREMIER LEAGUE STARS 2001-E A NYÁR VÉGÉRE VÁRHATÓ

A lig töröltük le az Euro 2000 könnyeit, az EA máris a következő szezonra készül az FA Premier League Stars 2001-el, amely augusztus 18. körül kerül majd az üzletek polcaira.

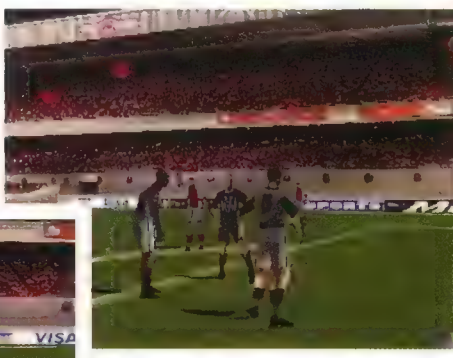
Múlt évben a Stars játék vegyes visszhangokat váltott ki; a passz-rendszer különösen gyakran volt kritika tárgya. Ez azonban csak egy a sok terület közül, amelyet a fejlesztői csapatnak fel kellett javítania az új részre. A játék megtartja viszont a Stars saját valutáját; ez egy ügyes kis pontrendszer nehezen megkeresett csillagaink elköltésére, játékosaink képességfejlesztésekor, vagy új focisták vásárlása esetén.

A program jobban is néz ki, sok figyelmet fordítottak a stadionok tervezésére és az angolok örök mumusára – az időjárásra. Érdekesnek találtuk a látott animációk közül azokat, amelyek a közönség szabálytalanságok utáni felhőrdülését, vagy a szép cseleket kísérik. Mindez még egy árnyalattal emberibbé teszi a játékosokat.

A túlszűfolt focisimulátor-piacon, amely körülbelül annyira barátságos hely, mint egy cápamedence felette egy ketrecnyi oroszlánna, nehéz labdába rúgni, s a Stars team ezt nagyon jól tudja. Ha az EA ki tudja küszöbölni az eredeti problémáit, és elég egyéni módon dolgozza ki a játékot, megvan az esély arra, hogy a FIFA példáját követve ez a játék is helyet talál majd magának a vetélytársak között. ■



Az EA lő, de vajon be is talál a kapuba? Egy új kinézet és passz-rendszer hálába juttathatja a labdát



Figyeld az időjárást. Az FA Stars 2001 részletesebb, mint a 2000 változat, s most már szezon közepén is nagyobb a sansz a becsúszó szerelésekre

FOCIMENEDZSMENT

EGY KÖNNYED MOZGÁSÚ CSATÁR

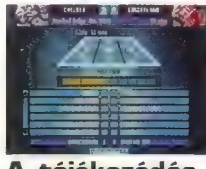
A FOOTBALL MANAGER 2001 ELDOBJA RÉGI RUHÁJÁT

A teveször kabát és a vaskos aranyékszer már a múlté, mostanában inkább gyógyító kristályokat és bőrpoló szereket látni egy menedzser íróasztalán. Viszont akár-mennyire is megváltozott a menedzselés felszínes trapper-jellege, a nehéz döntések mennyisége és a hosszú távú gondolkodás jelentősége nem csökkent.

Az EA Sports Football Manager 2001-e is hasonló megújuláson esik át elődjéhez, a (hosszú lélegzet) FA Premier League Football Manager 2000-hez képest. Még mindig az EA kezében vannak a csapatokkal és játékosokkal kapcsolatos döntések, az igazi probléma azonban onnan eredt, hogy az előző változat csupán egy PC-s játék átirása volt. Ez alkalommal az EA az alapoktól kezdett mindent, s külön, konzolos célokra tervezte a programot. A memóriakártya hozzáférése könnyedebb, az egyszerű controlleres na-

vígáció is könnyebb és gyorsabb lett. A PSM ki próbálta a játékot, és az egyszerűsítések nagyon praktikusnak tűnnek. Nagyobb hangsúly van a meccsek nézhetőségén, így több minden látható amilyen sporthíradós stílusban.

Nagy a riválisok nyomása, főleg a jelenlegi bajnok LMA és a második helyezett Player Manager kerete erős, de az FM2001 is a tabella élére törhet majd, ha augusztusban megjelenik. ■

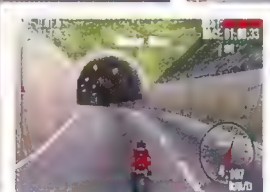
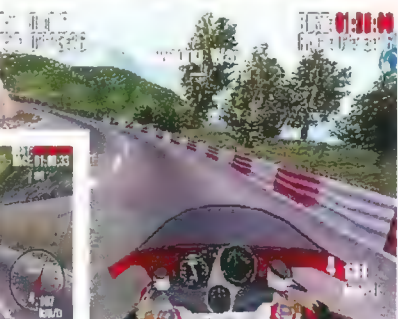


A tájékozódás sokkal könnyebb (és gördülékenyebb) lett





Vethettünk egy pillantást a *Ducati*-ra, és bátran mondhatjuk hogy sebességfóbiánk lett, tényleg olyan hihetetlenül gyors. Egyszerűen gyönyörű.



ÚJABB MOTORVERSENY

ÓRIÁSI FAROLÁSOK PLAYSTATIONÖN OLASZ MÓDRA AZ ACCLAIM ÖRÖMMEL TUDATJA A DUCATI SZEREPLÉSÉT

A z olaszok legendás *Ducati*-ja már egyet jelent azzal a luxussal és a gyorsasággal, amivel nemsokára a Playstation rajongók is megismerkedhetnek. Az Acclaim kiadó mindenképp bele akarja csempészni a játékba a híres „Ducati érzést”, felajánlva hogy végigszágulhatunk a legrégebbi Cucciolo, vagy a legmodernebb MH900E modellel.

Az ATD fejlesztői gárdája (*Rollcage, Sydney 2000*) együtt dolgozik a *Ducati*-val, hogy a lehető legélvezetesebb játékkal rukkoljanak elő. Ennek érdekében az ATD megpróbálja ötvözni az arcade módot, a *Ducati Life* móddal fokozatosan nehezedő kihívással és

hihetetlen motorokkal. A *Life* mód szinte olyan, mint a *Gran Turismo*. Vethetünk új és használt motorokat, jogosítványokat szerezhettünk, amik újabb pályákat nyitnak meg. A játék élvezetét tovább fokozza a token nyermények rendszere. Bármilyen tuningot vehetsz, még mielőtt beneveznél a 24 pálya bármelyikére. Mindegyik pálya ugyanúgy versenyezhető visszafelé, mint az eredeti irányba. De a játékban szerepelni fognak a gyorsasági játékok alapvető motívumai, mint az osztott képernyő, a két játékos mód és az időfutam. A játék novemberre várható.



RETRO LIMBO

JÁTEKTERMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? ELDÖNTJÜK. EBBEN A HÓNAPBAN: *BOOT HILL*

MIÉRT SZERETEM A *BOOT HILL*-T

Dum dum-da-dum da-da da-dum...Bocs, csak eldőltem magamban a Hét mesterlövész betétdalát, mert ez a klasszikus western inspirálta az 1977-ben megjelent *Midway* játékok. A *Boot Hill*-ben vannak fegyverek és vannak cowboyok. A *Boot Hill*-ben van még egy nagy lovas kocsik aminek fel-alá száguldása teszi ezt a játékot oly felejthetlenné. Az igen csak felejthető elődjéhez, a *Gun Fight*-hoz képest a *Boot Hill*-ben végre volt egyszerűes arcade mód, amiben egy géppuskás átokfutóval kellett végeznünk. Lehet hogy én csak bemagaráztam magamnak, de éreztem valami vadnyugati az ellenfél kísért pixelés szemében, miközben négyzet alakú lövedékek cikáznak a képen fel, és alá. Vigyázz, ott egy kaktusz...Jiii-hááá! Azok után, hogy papíralapban, játék pisztolyokkal bujkáltunk a parkokban a fák mögött, végre volt egy játék, amiben már szabadon bandukolhattunk, mint cowboy. Szeretem!

Pete Wilton



MIÉRT UTÁLOM A *BOOT HILL*-T

Négyzet alakú lövedékek? Mi ez? A *Boot Hill* visszaemlékeztet arra az időre, amikor még a fejlesztők nem tudták megvalósítani ötleteiket a még korszerűtlen technológia miatt. Mindenesetre a játék készítői biztos valami *Doom*-os lövedékes játékok akartak csinálni. De nekem valahogy még így is egy kicsit furá. Olyan időtá mint ide-oda rohangász megállás nélkül lövedékező, abban reménykedve, hogy ellenfeled biztosan belefut valamelyik kőszá lövedékbe. Igaz, hogy a lövedékek viszonylag gyorsan haladtak, de ez csak azért van, mert nincs annyi cselekmény a képernyőn, mint mondjuk a *Space Invaders*-ben. Olyan kevés történet van benne, hogy az már farször. A tüz-erő is csekély, és semmi, de semmi nem fokozza tovább a játék mélységét. A *Boot Hill* csak egy gyenge kezdeményezése volt a jövő lövedékes játéknak. Utálom!

Sam Meyers

Értékelés: Azt hiszed gyors vagy? Gyertél, csak csak cowboyok. Dk. First person



LOADING

Tony Mott a világ egyik legmértékesebb játékmagazinjának, az Edge-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA MIÉRT LESZ JÓ JÁTÉK KIVÁLÓ FILMRÉSZLETEKBŐL

Mi tudjuk, hogy egy videojáték akkor jó, hogyha úgy tudsz beszélni róla, mint egy filmről. Ha mondjuk egy kocsmában ülsz, és azt mondd: „És amikor a *Metal Gear Solid*-ban Psycho Mantis a memória kártyádról olvas a gondolataidban? Ez milyen laza?” A videojátékok még nagyon távol állnak a művészettől, de még így van egyfajta kiölhetetlen benne, ahol olyan benyomások érnek, amikre még évekig vissza tudsz emlékezni.

A *Metal Gear 2* nagyon magasra emelte a mércét a játékiparban, és persze tagadhatatlanul bebizonyította a készítők mozifilmek iránti érzéseit. A játék pozitív irányba gyűjtötte magába a filmelemeket (el sem tudnád képzelni, hogy egy hozzáértő szem hány hasonlóságot vesz észre). Ez az iparág abszolút, de nem tévesztendő össze a zeneiparral. Kétség sincs afelől, hogy miközben a *Mátrix*-ot nézed, olyan érzésed támad, mintha valójában egy videojátékot néznél. Az sem titok hogy a Reflections csapata, mikor a *Driver*-t csinálták, rengeteg autós üldözéses jelenet hatott rájuk, ugyanúgy, mint a *Bullit*-ra mielőtt még elkezdtek volna legsikeresebb játékok alapjainak le-
rakását.

A Playstation 2 hatalmas kapacitása valószínűleg csodákat fog művelni a *Metal Gear Solid 2*-vel, ami be fogja bizonyítani, hogy a film és a játék világa abszolút nem áll távol egymástól. Az egyik ismerősöm egyszer azt mondta, hogy a legjobb tanács, amit az életben kaptam: „Koppinthatasz, az irodalomban is kalózkodhatsz, csak mindig figyelj oda a részletekre!” Ez egy cinikus kis mondás, de ha ez a *Metal Gear 2*-re is igaz, akkor több fejlesztő is elgondolkozhatna rajta. ■

PSM CHARTS

MURÁNYI

MAGYAR PLAYSTATION
JÁTÉKELADÁSI LISTA

1. Colin Mcrae Rally 2.0Codemasters
2. Star Wars: Jedi Power BattlesLucasArts
3. Euro 2000EA
4. Resident Evil 3.Eidos
5. F1 2000EA Sports
6. Star Wars: The Phantom MenaceLucasArts
7. Tomb Raider III.Eidos/Platinum
8. No Fear Downhill Mountain BikingCodemasters
9. Formula One '99 World Grand PrixEidos
10. Micro ManiacsCodemasters
11. Toy Story 2Activision
12. Mortal Kombat TrilogyGti/Platinum
13. Alundra 2.Psygnosis
14. Die Hard Trilogy 2Fox
15. Alien TrilogyAcclaim/Platinum
16. Resident EvilVirgin
17. Metal Gear SolidKonami
18. Fear EffectEidos
19. Gran TurismoSCEE/Platinum
20. Quake 2Activision
21. Fifa 2000EA
22. Croc: The Legend Of GobbosEA/Platinum
23. DriverGTI
24. Tomb Raider: The Last RevelationEidos
25. Toca Touring Cars ChampionshipCodemasters/Platinum
26. Gran Turismo 2.SCEE
27. DoomGti/Platinum
28. ISS Pro EvolutionKonami
29. Toca 2: Touring CarsCodemasters
30. Tenchu: Stealth AssassinsActivision
31. Silent HillKonami
32. CarnageddonSCI
33. Resident Evil 2Virgin/Platinum
34. Oddworld Abe's ExodnsGti/Platinum
35. Legend of KartaKonami
36. Tai Fu: Wrath Of The TigerActivision
37. Urban ChaosEidos
38. Formula 1 '97Psygnosis/Platinum
39. Crime KillerInterplay
40. 40. PitfallActivision



A világ leghíresebb DJ-e, Carl Cox

1. RIDGE RACER TYPE 4Száguldás felső fokon
2. GRAN TURISMORakd össze a járművet
3. CRASH BANDICOOT 3Pörögj végig
4. DRIVERKapaszkodj a kormányba
5. COLIN MCRAE RALLYSár, törés, zúzás

NEKED VANNAK
KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk?
A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc
PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell
küldenedek. Havonta egy szerencsés olvasó
listája megjelenik ezen az oldalon.

Íde küldjétek a fotót és a listát:
Levél > Budapest 35, Pf. 141. 1306
E-mail > info@tofproductions.hu

AMIVEL
MI
JÁTSZUNKSinka Zoltán Gábor, a PSM
médiagyűnökségének vezetője
örökös kedvencével

1. Wipeout 2097
2. Rallycross
3. Gran Turismo
4. Twisted Metal 2.
5. Die Hard Trilogy

AMIVEL
ŐK
JÁTSZNAKAdrian Smith, a Core Design
főnöke, azaz Mr. Tomb Raider

1. RIDGE RACER V
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. FANTAVISION
5. CIRCUIT BREAKERS

AMIVEL
TI
JÁTSZOTOKPapp Betti, Kaposvár.
A képen az unokaöccsével látható.

1. Tomb Raider:
The Last Revelation
2. Resident Evil 3
3. Medevil 2
4. Echo Night
5. Tomb Raider

G MŰVESZEK
ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF ÖRDÖGÖK >
ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKOV > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
DJ Tiesto > TIMO MAAS > YONDERBOI ...

G CÍMKEK

AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE >
MONOID > NOOM > PLANETARY CONCIUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN' DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR ...

G VÁLOGATÁSSOROZATOK

AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFÉ >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR ...

>>>



MARCEL > CIRRUS MAXIMUS NAGYLEMEZ

AZ ÚJ ALBUMA, EGYSZERŰEN HIPNOTIKUS. JÁTSZOM ÚJRA
ÉS ÚJRA... SZERETEM, ELKEZDTEM BEPROGRAMOZNI TOBB
MŰSORUNKBA IS. AZT HISZEM, EZ LESZ JÖVŐ HETEN NÁLUNK
A HÉT LEMEZE, AMI AZT IS JELENTI, HOGY SOKAT FOG
JÁTSZANI. (JEZ PÓRAT, ZENEI PROGRAMIGAZGATÓ,
NEMZETI RÁDIO 1-ES PROGRAM, IZRAEL)

EZT A LEMEZT KELLENE A HÁNNOVERI VILÁGKUPÁN
MAGYAR PAVILLONJÁBAN ISMÉTLESRE ÁLLÍTVA FOLYTATNI
JÁTSZANI. (FRANKFURTER RUNDSCHALL 2000. JÚNIUS 1.)

NAN-D > the sound expedition MIXALBUM

NANDI MINDEN STILUSON
KVINTESSZENCIAJÁRA,
A MINIMÁLRA TALÁLT RA
VISSZA A GYÖKEREKHEZ
A LECSÚPÁSZÍTOTT HANGHOZ,
LEGSZIKÁRABB SZERKEZETHOZ,
CELEBKEMÉNY NÉLKÜL
TÖRTÉNESEKHEZ,
SZAVAK NÉLKÜL MAGIAHOZ.
KÖMLÖDI FERENC, MÉDIAESZTÉTA
BUDAPEST 2000. JÚNIUS



YONDERBOI > SHALLOW AND DEEP NAGYLEMEZ

KÜLFÖLDI SIKEREIT MAGYAR EMBEREK IS LÁTJA
NAGYON BÜSZKE VAGYOK RA.
(DJ STERBINSZKY Zs. TV 2000. JÚLIUS 11.)



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE NAGYLEMEZ

KIFEJEZETTEN POZITÍV ALKOTÁS
A GOLDEN ARMY A KEVÉS, VILÁGPIAC-KOMPATIBILIS
MAGYAR PROJECT KÖZÉ FOG TARTOZNI - EN BIZOM
BENNÜNK. SÖT: (GHEESNOV.PARDEY.ORG)



DJ PALOTAI > abrak a dubra MIXALBUM

PALOTAI PÁR HÓNAPJA KARJART NÁLUNK ÉS LEFETTE
FENNÁLLÁSUNK TÖRTÉNETENÉK LEGSZEBB ÉS LEGTOBBI
EMLEGETT SZETTJÉT... (ZSALOMMAL VÁRJUK VISSZA
HOZZÁNK A HALGYONBA. PALOTAI NEVET NEW YORK
CITYBEN AKK MEG NEM HALLOTTÁK VOLNA. AZOKNAK
MONDUJK, HOGY AZ, HOGY, Ő HOZZÁNK IDE ELJÖN.
KELETEURÓPA AZON RÉSZÉN, AHONNAN Ő JÖTT.
OLYÁSMIT JELENT, MINTHA MI ITT AZT MÖNDANÁNK, HOGY
MADONNA AD MAGÁNKONCERTET A HALÓSZOBÁBAN.
(SHAWN SCHWARTZ, HALGYON, NEW YORK, 2000. JÚNIUS 11.)

ENDELD, MEG POSTÁN!

>KÜLDJÉTEK A DEMÓKAT!

UCMG MAGYARORSZÁG KFT.
Edömer u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

UCMG/Hungary



NÉV:

LMA MANAGER 2001

SZÉLJEGYZET:

A CODEMASTERS LEFEKTETTE A KÖVETKEZŐ IDÉNY, FOCI MENEDZSMENTJÉNEK ALAPJAIT.

TERMÉKLEÍRÁS:

MŰFAJ: Futball menedzser

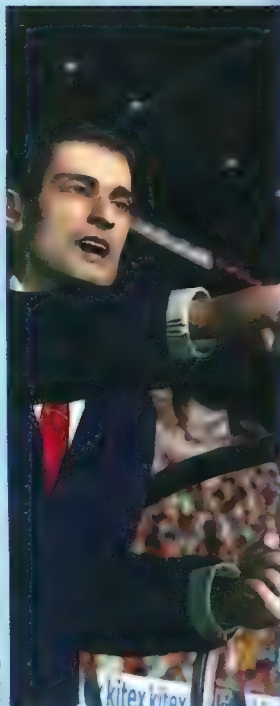
KIADÓ: Codemasters

FEJLESZTŐ: In-house

MEGJELENÉS: ősszel

DISC INFO:

KARAKTER DESIGN:



ÁLLAPOT: 65%

IDÉZET:



Vissza a magasztos Sheffield-hez, ami honvágyat kelt bennünk, de csak akkor, ha első helyezett.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az igen hosszú foci idényt, a csapatok újabb kihívásai variálják a végtelenségig. Simon Prytherch, a játék producere, elmondta nekünk a legjobb benyomásait. „Kedvesnek ott van a Fantázia Csapat. A játék elején kapsz egy bizonyos összeget, amiből játékosokat kell vened. Viszont a bajnokságok ideje alatt nem cserélheted le az embereidet. Csak egy versenyt kell megnyerned, a Premiership-et.” A legújabb mo-

tívum, a lesérülési krízismód (Injury Crisis Mode). „Képzeld el, hogy a második helyen állsz az összesítésben, hat embered lesérült, és két hét múlva jön csak az utánpótlás. És összesen három hónapod van arra, hogy megnyerd a bajnokságot.” A másik kulcsmotívum, a taktikák kidolgozása, és alkalmazása. „Ha már túlságosan nyakatekertnek tartod a külön beállítható taktikákat, választhatsz az idáig már jól beváltak közül.

Például az 1970-es Liverpool-ot vagy Brazilt, vagy az 1967-es Celtic stratégiáját. Persze még így is beállíthatod mindent saját magadnak úgy, ahogy neked tetszik. A kedvenc opció az interaktív real-time módosítási lehetőség, amihez a joystick felső gombjait kell használnod. Ezekkel tudod a megfelelő taktikákat meccs közben is állítani, így olyan érzésed támad, mintha menedzserként üvöltöznél a játékosoknak a kispadról.”



A Rejig Stamford-i hid? Miért nem lehet látni, ha fel tudod emelni, és le is tudod rakni Turin-ban?

Az LMA Manager hirtelen nagy sikere olyan, mintha a Leicester vagy a Coventry nyerné meg a Premiership-et. A játék a semmiből jött, és még az első lendülettel felresöpörte maga elől az EA, az Eidos vagy az Infogrames próbálkozásait, és olyan nagy szelet kavart, mint az 1988-as Wimbledon-i kupa döntőjén a látszólag verhetetlen Liverpool szereplése. A Codemasters úgy döntött, hogy megtartja vezető pozícióját, és továbbviszi a győzelmi zászlót idén ősszel is, méghozzá a LMA Manager 2001-es kiadásával.

Ugyanúgy, ahogy Alex Ferguson minden évben újabb játékosokat szerződttet le a csapatába, Simon Prytherch újabbnál újabb opciókat csempész bele játékába. „Nem akartuk megint kiadni azt, amit egyszer már kiadtunk, úgyhogy előlről építettük fel a játékot. Szinte az elejétől a végéig. A legszembeötlőbb változtatás a modern külső. Egy újabb, jobban átlátható formába bújtattuk a játékot. A felső gombok nyomva tartásával lesz elérhető egy akció képernyő, ami úgy fog funkcionálni, mint egy interaktív TV-adó. Ezeknek a változtatásoknak köszönhetően a játék irányítása érthetőbb és egyszerűbb lett. Az MI (Mesterséges Intelligencia) is rögtön reagál, bármilyen mértékben változtatsz a taktikádon, a közvetítés alatt teljes szimulációban fut, és kimagaslóbb teljesítményt nyújt, mint bármelyik játék, amit valaha is láttunk. A 3D-s animációk is sokkal összetettebbek és valóságosabban. A különbség szemmel látható.” Persze ez mind semmi, ha az összes játékos Carlton Palmer tehetségét örökölte. Sőt,

„Egy újabb, jobban átlátható formába bújtattuk a játékot, ami most már

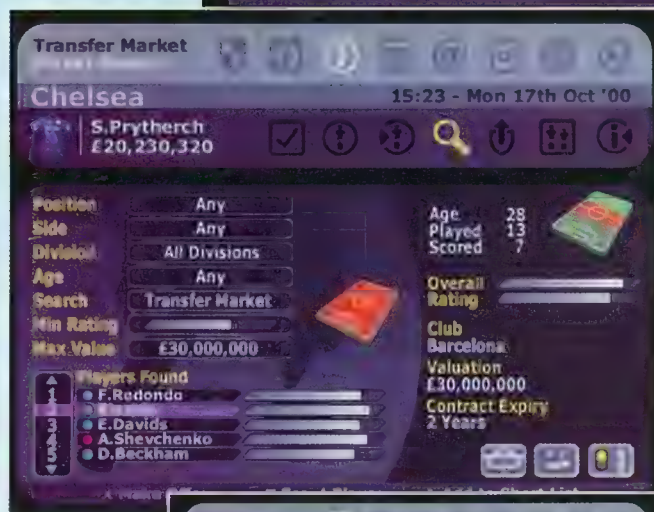


Dolgozd ki a legjobb taktikát, és gyakorold a szögleteket (úgyis a bírő nyakába szakad az összes teher)

csapatodat mindig elviheted újabb edzésekre. Az LMA Manager-ben inkább a játékosok fokozatos fejlődési szintjére fektettek nagyobb hangsúlyt, de a 2001-es kiadásban összesítve tudod mindezt hasznosítani, beleértve a fejlődési, és erőnléti szintet, a szögleteket és az ötösösszjátékot, ami segít megtanulni a cselezéseket és a passzolást. És ha feldühítenek a leszerződöttetése, a könyvelések, akkor egy kiadás edzés le fogja hűteni a kedélyeket.

Az LMA 2001 Sofa menedzsment egyesületében több mint háromszáz klub, és nyolcezer játékos közül választhatsz. A játék színvonalát emeli a Skót csapatok bejegyzése, ráadásul az összes hazai és Európa kupa is megtalálható, ami igenis helyén való. És azért hogy biztosítsák, hogy mindaz, ami a játékban megtalálható, pontos és valóság-hű legyen Simon és csapata a League Manager egyesületéhez fordult segítségért. „A legfontosabb kérdésben volt szükségünk a Management kapcsolatainkra, mégpedig a taktikai irányítás kidolgozásában. Az új taktikákban beállíthatod a tetszőleges formációkat, állíthatod a támadás, vagy a védekezés erősségének szintjét, a rövid-, és hosszúpasszokat.” Ehhez még tartozik egy bizonyos „türelem és düh”, a támadási irány és a csapatok szétosztásának lehetősége. Vajon skatulyát kap-e a játék a változtatások miatt? Biztos, hogy nem! „Az LMA 2001-et olyan pontossággal terveztük, amitől még a PC-sek állá is le fog esni. Úgy érzem, hogy megalkottuk a legteljesebb futball menedzsmentet az összes platform közül.” Nos, a végeredmény: 2-0 a Codemasters-nek. ■

Steve Merrett



Az egész játék újra lett tervezve, sőt, egy info és egy akció képernyő is segíti a munkádat.

NÉVJEGY:	
LOGO:	Codemasters
NÉV:	Simon Prytherch
BEOZTÁS:	Producer/Műszaki vezető
SZAKMAI MŰLT:	Mielőtt az LMA Manager producere lett volna a Microsoft cégnél volt programozó, majd a Codemasters felfigyelt a Pete Sampras Tennis című játékára.
RÁHATÁS:	Semmilyen menedzser játék sem volt rá hatással, csak megpróbálták kihasználni a Playstation végső határait. A játékban felismerhetők a web site-okra, és az interaktív TV-adókra jellemző felépítés.
TOVÁBBI INFÓK:	
HONLAP:	www.codemasters.com

olyan, mintha egy interaktív TV adó lenne.”

NÉV:

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?

SZÉLJEGYZET:

EZ ÉV ŐSZÉN CHRIS TARRANT FELTŰNIK A PLAYSTATION-ÖN. GYORS ÉSZJÁRÁS HELYETT GYORSABB UJJAK?

TERMÉKLEÍRÁS:

NÓFAJ:	Kvíz show
KIADÓ:	Eidos Interactive
FEJLESZTŐ:	Hothouse Creations
HEJJELENÉS:	Szeptember
ÁLLAPOT:	60%



HOW MANY PLAYERS?

1 Player

2 Players

3 Players

4 Players

Main Menu

© 2000 Hothouse Creations Ltd
© 2000 Eidos Interactive Ltd

Ahhoz képest, hogy a közkedvelt Tarrant úr nincs is benne a játékban (csak a hangja), a műsorában elég durva közelíket mutatnak róla.

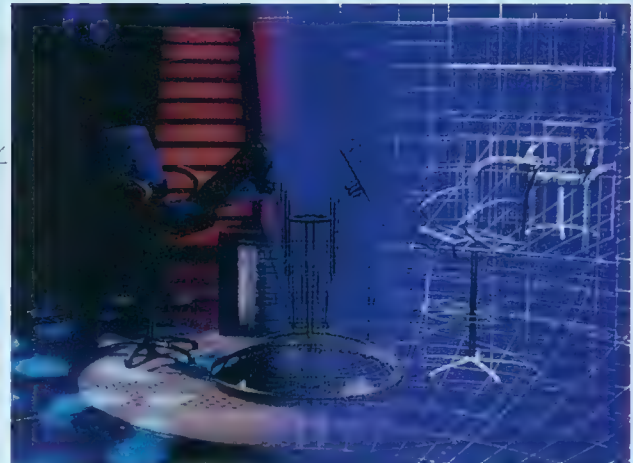
A z a titka a játéknak, hogy a feszültség egyre csak emelkedik, taglalja nekünk Rob Davies, a Hothouse Creations igazgatója, aki a *Who Wants To Be A Millionaire* (nálunk *Legyen ön is milliomos!*-ként fut) fejlesztéséért is felelős. A show, aminek Chris Tarrant a házigazdája, már meghódította szinte az egész világot. Nagyobb népszerűsége tette a műsor, mint a 70-es években a *Morecombe And Wise*, ugyanis itt a játékosok dönthetik el, hogy mekkora összeget akarnak nyerni.

„A show-ban kiderül, ki hogyan viselkedik igazán nagy nyomás alatt, és az ember kapzsiságát is próbára teszi. Nem akartuk hogy a játék különbözzön az igaztól. A kérdések aktuálisak, és Chris is feltűnik a játékban. Tarrant arról híres, hogy a versenyzőknek a válaszadás előtt mindig földig rombolja a magabiztosságát, ebben talán különbözik Vágó Istvánnal. A Hothouse megírta a forgatókönyvet, ami ezután Tarranthoz és a show forgatókönyvíróihoz fog kerülni. Hmm... milyen nehéz lehet eljátszani egy rövidke kis hatásszünetet?

A játék középpontjában a (már jól ismert) három mentőöv van. Elsőre mindig az

50:50 százalékot érdemes elhasználni, csak utasítanod kell a gépet, hogy vegyen el két rossz választ. De a másik két lehetőség már egy kicsit komplikáltabb. A telefon: „Előre felvettük tíz embernek a kérdéseket, ezek közül egyet kell kiválasztanod, így ő lesz a te segítő partnered. Lesznek, akik azonnal tudni fogják a választ, lesznek, akik nem lesznek túl magabiztosak, és lesznek olyanok is, akiknek halvány lila fogalmuk sincs a kérdésről.” A közönség: „Kiválasztottunk száz embert, hogy ők is válaszoljanak a kérdéseinkre, tehát a válasz, amit majd kapsz, az mind a száz embernek az összesített véleménye lesz! Ugyanúgy, mint az eredeti show-ban.” A PSM nem tudta visszautasítani a lehetőséget, hogy mi is szerepelhessünk a játékban, úgyhogy amikor játszol vele, lehet, hogy épp a mi válaszainkat fogod választani. Csak gondold bele, hogy a mi rossz válaszunk miatt vesztesz el 800.000-et... Van többjátékos funkció is, ami kicsit gyorsabban megy annál, mintha egyedül játszánál. Ilyen módon többféleképpen tudsz a millióért küzdeni. Egyedül, vagy akár egyszerre többen is. De felváltva, kérdésenként is (Hotseat Mode). Na szóval, ki akar milliomos lenni? Mert mi igen! ■

Dan Mayers



Rögtön a tizesre startolsz? Bocs, az egy másik műsor.

NÉVJEGY:

COMPANY:	Hothouse Creations
NÉV:	Rob Davies
BEOSZTÁS:	Igazgató
SZAKHAI MŰLT:	Rob fejlesztőként dolgozott a MicroProse-nál. A későbbiekben három stratégiai játéka is megjelent PC-re, a Hothouse-nál.
RÁHATÁS:	„Csakis a TV show-k, az érzés hogy a versenyzők nem tudják a megfelelő választ, és amikor kiderül a megfejtés, rájössz, hogy a te választásod sem volt jó”

IDÉZET:

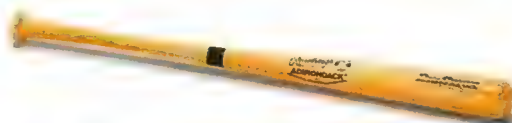
„A show-ban kiderül, ki hogyan viselkedik igazán nagy nyomás alatt”



PlayBlack

e l e c t r o n i c s

Több, mint 99 Playstation termék,



brutálisan jó árakon!

SONY Dual Shock joystick
SONY IMB memóriakártya

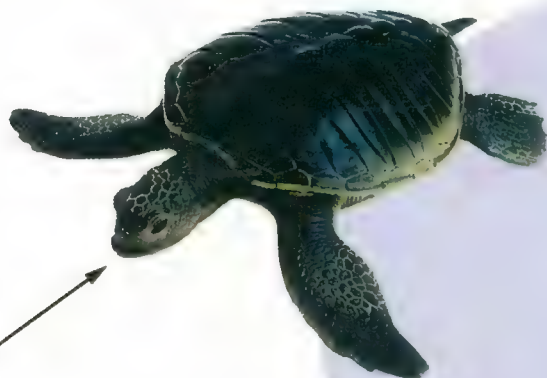
SPECIALIS KIEGESZÍTŐK
CSAK NÁLUNK:

CUT THE RUG
(Tangóklub - anyitól egyenlő)

CAN'T STOP THE ROD
(Horgászbot)

LICK MY AXE
(Gitár)

SPACE VEST
(Egyes szórakozás mellény)



Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk.
Teljeskörű Playstation szervíz.

1139 Budapest, Teve u.41. Teve Center Tel./fax: (06-1) 320-0361



NÉV:

TITAN AE

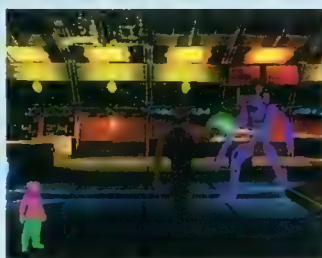


SZÉLJEGYZET:

A STAR WARS ÉS A MANGA TALÁLKOZIK, A FÖLD PEDIG FELROBBAN. CSAK EGY SZÜRKE HÉTFŐ REGGEL A TITAN AE-BEN

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Az akció/kaland és a lövöldözős keveréke
KIADÓ:	Fox Interactive
FEJLESZTŐ:	Blitz Games
MEGJELENÉS:	November
ÁLLAPOT:	72%



A filmhez Matt Damon és Drew Barrymore kölcsönözték hangjukat, de a játék szinkronjairól még semmit sem tudni



Nos, hogy mit jelent az AE? After Earth (a Föld Után), mivel kedvenc zöld bolygónkat felrobbantotta egy idegen faj, a Drej. Ezután az emberiség mint a világűr hajléktalanjai járják majd a bolygókat, hogy lelejmolvják a vastag turistákat egypár fillérre, vagy mondjuk egy cigire? De, ahogy az emberiség éppen pohara mélyére nézne, megjelenik egy hős (már vártuk...), Cale. Csak ő ismeri az elveszett űrhajót, a Titan titkát, amely megmentheti az emberiséget.

Micsoda egyedi történet, de jobb nemigen juttott, mivel a 20th Century Fox által készített, hasonló című film alapján íródott a játék is; a rajzfilmet egyébként augusztusban elején mutatják be hazánkban. Philip Oliver-t, a Blitz Games igazgatóját kérdeztük, hogy mennyire fontos a játék szempontjából a film története.

„A film cselekménye nagyszerűen felhasználható a játékhoz. A történetben (mármint a filmében) a hős számos űrhajót vezet, és rengeteg érdekes helyet látogat meg. Ahhoz, hogy ezt visszaadhassuk, két játéktípus szerepel a programban. Az egyik egy harmadik személyű akció/kaland, ami felfedezésre váró területeket, rejtvényeket, fegyveres és fegyvertelen harcot tartogat a játékosoknak. Ezeket a részeket egy 3D lövöldözős mód köti össze, ahol a játékosnak lehetősége van jónéhány különböző kezelé-

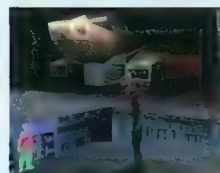
sel és fegyverzettel rendelkező űrhajó pilótafülkéjébe beülni.”

Izgalmas. Azok a játékok azonban, amelyeknek több arcuk van, általában két szék között a földön találják magukat; mindegy, hiszen a sci-fi sikere általában a felszereléseken múlik. A szó ismét Oliveré: „Különböző fegyvereket lehet felszedni a játék folyamán: franciulcsokat, aknákat, lézereket, sokkolókat, és idegen energiafegyvereket. Az egyik pályán még egy elhullott idegen állkapcsát is felhasználhatod ellenfeleid sorainak ritkítására.” Nem rossz.

Ott vannak még a rendelkezésre álló űrhajók: fűrge harci gépek, hatalmas cirkálók, és még valami, ami Oliver elmondása alapján „inkább nevezhető idegen lénynek, mint hajónak”. A lövöldözős/röpködős részek ilyen változatos megközelítése jellemzi a küldetéseket is. „Az, hogy milyen jól teljesítesz egy adott küldetésben, kihatással lesz a következő lövöldözős rész hajójának kezelésére is. Az egyik jelenetben például a játékos egy sérült cirkálással lép be egy bolygó atmoszférájába, és itt bizony az irányítás is rázósabbá válik”.

Nos, reméljük, a Blitz-nek sikerül piacra dobnia a játékot, mielőtt még a film emléke végképp feledésbe merülne. ■

Mark Donald



Játszhatasz a kőkömény Cale-lel, vagy Akimával, aki viszont jobb pilóta

NÉVJEGY

CÉG:	Blitz Games
NÉV:	Philip Oliver
BEO SZTÁS:	Igazgató
SZAKMAI MŰLT:	Philip (bátyjával, Andrewval együtt) már 1981 óta készít játékokat. A testvérpár 1991-ben alapította meg a Blitz Games-t.
RÁHATÁSOK:	A harmadik személyű részt leginkább a Tomb Raider-hez lehetne hasonlítani, a Blitz a lineáris lövöldözős részekhez pedig olyan környezetet akart, mint az Omega Boost vagy a Starfox.

IDÉZET:

„Az egyik pályán egy elhullott idegen állkapcsát is felhasználhatod ellenfeleid ritkítására.”



Sniper

A GONOSZ BENNED ÉL. ENGEDD SZABADON!

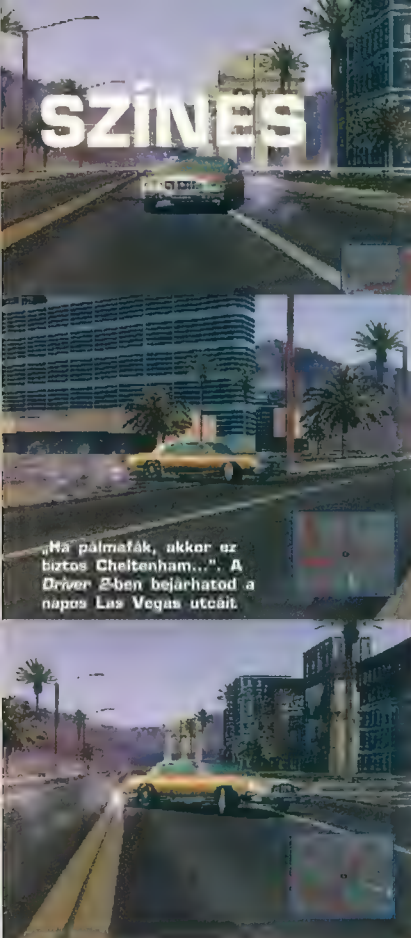
FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219

KAPHATÓ A Media Markt ÁRUHÁZAKBAN

Media Markt Westend City Center
Media Markt Europark Kispeszt
Media Markt Fény Palota Bevásárlóközpont - Székesfehérvár

**A DEKORÁCIÓ
NEM MATRICA**

SZÍNES



„Ha pálmák, akkor ez biztos Cheltenham...”. A Driver 2-ben bejárhatsz a napos Las Vegas utcáit.

PEDÁLT A PADLÓIG

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Infogrames

Fejlesztő: Reflections

Játékosok száma: Egy vagy kettő

Megjelenés: November

Platform: PlayStation 1

A TAVALYI ÉVBEN A *DRIVER* A SEMMIBŐL ROBBANT BE, HOGY AZTÁN 1999 LEGJOBB JÁTÉKA LEGYEN. 12 HÓNAPPAL KÉSŐBB A REFLECTIONS VAJON KÉPES LESZ A FOLYTATÁST IS HASONLÓ SZINTRE EMELNI? A *PSM* VISSZATÉR A TETT SZÍNHELYÉRE


Clyan biztos, ahogy a nappalt az éjjel, és az éjszakai bulikat iszonyatos macskajaj követi, hogy a videojátékoknak is megvannak a maguk szabályai – a *FIFA* mindig is király marad, Lara mellbősege minden részben csak nő, és a folytatások, nos, egyre gyengébbek lesznek. Ahogy a Sikeres Játék 1-et követi a Sikeres Játék 2, majd elkerülhetetlen módon a Sikeres Játék 3 is, az utolsó részek szinte kivétel nélkül csapnivalók. Most nem arról van szó, hogy a *Gran Turismo*, a *Tomb Raider*, a *Colin McRae* semmit sem fejlődött az évek folyamán, de – annak ellenére, hogy a játék tagadhatatlanul jobb lett – ki meri azt mondani, hogy jobban érdekelte a *Gran Turismo 2*, mint a *Polyphony* első mesterműve? Tehát senki.

Ezzel el is érkezünk a *Driver 2*-höz. Hogy mit is lehet róla tudni? Kérdezzük csak a Reflections-t – vagy inkább azt az úriembert, aki a bal oldalunkon csiszolgatja éppen egy bizonyos autós játék demóját... azaz Martin Edmondson igazgatót. „Megpróbáltunk valódi okot adni az embereknek arra, hogy beszereznek a folytatást,” – kezdi el magyarázatát a négy milliós példányszámban elkelt első rész

mögött álló ember – „és nem csak az extra pályákkal akartunk variálni.” Edmondson nincs igazán kibékülve a folytatásokkal, és bár legtöbb munkája pontosan az, elhatározta magát, hogy a *Driver 2* több lesz, mint egy kis plusz bevétel a PlayStation2-es játékok megjelentetése előtt. A karakter-animációktól az utak terveiig, a Reflections-re eddig nem jellemző valóságosságra való törekvéstől addig a tényig, hogy KISZÁLLHATSZ ABBÓL A ROHADT AUTÓBÓL!, a *Driver 2* kétségtelenül úgy fest, hogy nem szenved majd a folytatások szokásos betegségeitől a novemberi megjelenéskor. Akkor most jönnek a tények...

A TÖRTÉNET

A lényeg a *Driver 2* történetével kapcsolatban, ahogy azt Edmondson előadta, az, hogy „sokkal erőteljesebb és jobban magával ragadja az embert.” Ez új szereplőket, új történetet, és

új izgalmakat jelent a *Driver* főhőse, Tanner számára. A játék Chicagóban kezdődik, ahol az alvilág erőinek egyensúlya kezd megdőlni. Pink Lenny, az elvetemült keresztapa, Solomon Caine könyvelője, állál egy titokzatos brazil gengszterhez, akinek nevét egyelőre fedje jótékony homály. Tanner és társa, Tobias Jones feladata, hogy Solomon Caine oldalára állva megkeressék Pink Lenny-t, és keresztülhúzzák számításait – közben eljutnak Havannába, Kubába, és végül Rióba. Hol rejtőzik Pink Lenny? Rájön-e Caine Tanner cselekedeteinek valódi mozgatórugójára? Mi a fene lehet ez a titokzatos brazil gengszterfőnök? A Reflections csak egy dolgot ígér biztosra – hogy a játék sokkal több lesz, mint hogy a -t nyomkodva továbbugrasz a következő küldetésre (az eredeti verzió elismert hibája). Amellett, hogy ez a *Francia Kapcsolat* típusú történet jóval lebilincselőbb, mint az első rész vázlatos cselekménye,

„Új szereplők, új történet, és legelső sorban új izgalmak a *Driver* főhőse, Tanner számára”

„A *Driver 2* kiterjesztette tevékenységét a nemzetközi bűnözés helyszíneire is...”



a filmjeleneteket is teljesen átdolgozták, és már teljes arc-mimikával és ajakszinkronnal kápráztatnak el minket, míg a szereplők hangja hallható is lesz, csak hogy jobb legyen a hangulat. „Hozzám beszélsz? HOZZÁM BESZÉLSZ!?”

A VÁROSOK

Míg az eredeti játék kizárólag egy helyhez volt kötve, a *Driver 2*-ben már szerepel a nemzetközi bűnözés összes kellemesebb poligon-színhelye. Tannert Pink Lenny után való kutatása Chicagótól Vegas-on és Havannán keresztül a Rioban történő nagy leszámoláshoz viszi. Ahol a legtöbb fejlesztő Párizsra vagy Londonra voksolt volna, ott Edmondson inkább egy „kis változatos-ságra” törekedett. Az összes városban körülbelül húsz mérföldnyi út, 150,000 épület, és ezekben különböző tereptárgyak találhatók (így a területek jóval nagyobbak, mint a *Driver*-ben). Nem csak a mennyiség, a minőség is komoly fejlesztésen esett át. „A környezet most körülbelül 20%-nyival több poligonból épül föl” – árulja el a Mester. Ez összhangban áll a Reflections realizmusra való törekvésével, és így a játék megszabadulhat azoktól a bosszantó

AUTÓK? VAN EGY PÁR!

SZÁLLJ BE A KOCSIBA! VAGY ISKOLABUSZBA! VAGY MENTO-AUTÓBA, TÚZOLTÓAUTÓBA, VAGY...

Míg az első rész ragaszkodott a 70-es évek komolyabb autóihoz, a *Driver 2*-ben több is megtalálható, mint a szokásos amerikai verdák. Nem elég, hogy Havannában olyan szörnyetegek volánja mögé ülhetsz, mint a Chevy Bell Airs („Ott még mindig használják ezeket a dögöket” – lelkesedik Edmondson), Tanner most képes lesz bármelyik autót meglovagolni. 18 kerekű óriások, tűzoltóautók, buszok, teherautók volánjához vetődhetsz be. A Reflections még mindig dolgozik a modellek fizikai viselkedésén, de annyit elárulhatunk, hogy páratlan érzés lesz végigszárguldanival Chicagó külvárosán egy mentővel. Ööö... hova is tettük azt a biztosítási csekket?...



A DIVER 2 ÜLDÖZŐI
ÉS ÜLDÖZÖTTJEI

„Rengetek kanyaron és mellékutcán kell áthaladnod, hogy eljuss Pink Lenny-hez”



Az autók és a környezet változásai a legszembetűnőbb a vizuális fejlődés – a poligonok száma szépen megnőtt (az autók esetében az 30 százalék), és ringbe lépett a valós idejű megvilágítás is.



A történet persze önmagában elegendő, ha nem jön hozzá a gondosan kiválogatott szereplőgárda is. Az első rész karakterei inkább karikatúráknak tűntek, ez alkalommal inkább a *Francis Kapcs* és a *Starsky és Hutch* juthat az eszünkbe; a szereplők kidolgozottak, valóságosak. Arról, hogy odafigyelj rájuk pedig a *Reflections* gondoskodik...

NEV: TANNER

Leírás: A sofőr, a hős, amerikai, harmincvalahányas, jóképű, kemény fickó, kondiban, legyőzhetetlenül.
Mint például: Egy csipetnyi Robert Redford rengeteg Clint Eastwood-dal keverve.

NEV: TOBIAS JONES

Leírás: Tanner társa, harmincvalahányas, amerikai, megbízható.
Mint például: Eddie Murphy és Will Smith keveréke (csak kedvesebb)

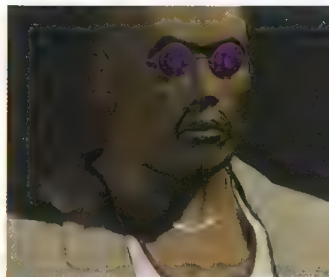


NEV: PINK LENNY

Leírás: amerikai, sunyi, kigyószérű, 40-es éveinek közepén, túlsúlyos, ideges, izzadt.
Mint például: Az *Érinthetetlenek* adós figurája, csak kövér kiadásban.

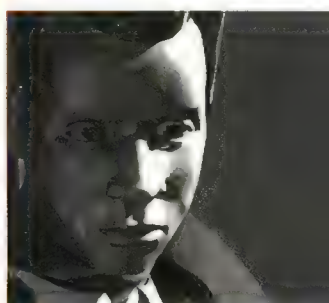
NEV: SOLOMON CAINE

Leírás: a főnök, a legnagyobb hatalmú ember Chicagóban és Vegas-ban, amerikai, kigyószérű, kopasz, kecskeszakállas, hatalmas.
Mint például: Samuel L. Jackson és Al Capone keresztezése.



NEV: JERICHO

Leírás: CCaine verőembere, amerikai, intelligens, kegyetlen, vadászpuskával, erős dühös.
Mint például: Christopher Walken.



NEV: ALVARO VASQUEZ

Leírás: azt beszéli, hogy ő az a titokzatos brazil gengszter...
Mint például: Ki tudná – vagy akarná – azt megmondani?

► grafikai hibáktól, amelyek az első rész kerék-kötői voltak.

Újabb jellemző, – Edmondson mantrája a „finomítás, finomítás, finomítás” lehet – hogy a térképek a haladási irányhoz igazodva forognak. Ez egy újabb példa a *Reflections* tökéletes részletekre törekvő munkájára, de nem ok nélkül került a játékba. Hogy miért? Edmondson így fogalmazott – „A leggyorsabb út nem mindig a legnyilvánvalóbb a térképen”. Rengetek forduló kanyar, és mellékutca visz el Pink Lenny-hez feleannyi idő alatt. El is érkezünk tehát a játék egy másik kellemes témájához: ime,

AZ UTAK

Na, kezeket fel, aki észrevette, hogy a *Driver* első részében az utak nem kanyarogtak! Senki? Nos, mi sem figyeltünk fel erre a hiányosságra – valószínűleg inkább a 90 fokos

kézfékes fordulókra koncentráltunk. Nos, a *Driver 2* környezetében már lesznek korrekt módon kanyargó utak. Nem csak ezzel válik a városok bejárása sokkal érdekesebbé, hanem egy csomó plusz autó bevezetésével is, amit Edmondson a „*Gran Turismo*-feeling” leírással illetett. Azért egyelőre senki se várjon szágulást Tokió utcáin japán csodakocsikban, de ahogy Edmondson elmondta, „ha csak A pontból mész B pontba, már az is sokkal élvezetesebb, mint előtte.” Ehhez hozzá kell tenni, hogy Edmondson gondolatai az élvezetességről kisse másak, mint ahogy azt a jámbor játékos gondolná. Ahol mi hatalmas ugratásokra és 180 fokos kézfékes fordulókra gondolunk, ott ő bekötőutakra és kijáratokra gondol. A *Driver2*-ben a játék autótűjainak és országútjainak elérése (le- és felhajtás) egy élethűen felépített kijárat/bekötőtű rendszeren keresztül történik. Ha le akarsz kanyarodni egy országútról,

a megfelelő kiállósávba kell hajtani, hogy ezt megtehesd. Ha ehhez még hozzávesszük az extra autót (és az esetleges torlódásokat...) már nem is olyan egyszerű meglőni a rendőrök elől.

A JÁTÉK

Míg a játékmenet nagy vonalakban ugyanolyan maradt, (az első rész kódjának mintegy ötven százalékát egy az egyben átültették a másodikba, és néhány jellemző, mint a Director mód, megmaradt), a *Reflections* azért beültetett még egy osztott képernyős Kétjátékos módot is. Annak ellenére, hogy ebben a módban nem játszhatóak a Küldetés mód részei, a *Reflections* megfelelő mennyiségű mini-játékot pakolt ide is, hogy senki se unatkozzon; üldözéseket, ellenőrző-pontok rendszerén alapuló időre menő versenyeket, egy Destruction módot, ahol a második rész hatalmas méretű autó-arszenálja a játékos szeme láttára amortizálódik le az egész programot átható valóságshűséggel.

A *Diver 2* korai verziója, amibe betekintést nyertünk, még semmilyen módon nem számíthat befejezettnek, de annyi már most is kiderült, hogy a poligonok megnövelt számával és az autók valós idejű megvilágításának kiszámításával együtt is megőrizte a játék a sebességét.

„Várhatunk üldözéseket, ellenőrző-pontok rendszerén alapuló időre menő versenyeket, és emellett még egy Destruction módot is”

„A Director-módban visszanézve a küldetések mini-mozifilmnek tűnnek”



Tény, hogy Martin Edmondson lottósága az autók összetörésével a paszta-dobozokkal és a Dukes Of 'rajongással kezdődött. Némileg több övetkező hónapban...



„Tanner kiszállhat az autóból, végigrohanhat az utcán, és elrabolhat egy másikat”

A „KISZÁLLHATSZ ABBÓL A RÓHADT AUTÓBÓL” RESZ

Tévedés ne essék, a Driver 2 egy vezetőgatos játék – ez az, amihez a Reflections a legjobban ért, és az autók kezelése valóban visszahozza az első rész nagyszerű hangulatát. Azzal, hogy a nagyobb újságok már egész hasábkot rendelnek a PlayStation2-nek, érthető lenne, ha a Reflections egyszerűen csak lemásolta volna az eredeti játékot, a fejlesztésre szánt energiát és időt a 2001/2002 környékén megjelenő PS2-s verzióra tartalékolva. Nem erről van szó. Az „Ez csak egy 3D-s GTA” vádakra válaszul a Reflections a lényegét Tanner-re helyezte, aki most már KI TUD SZÁLLNI ABBÓL A RÓHADT KOCSIBÓL! Azért senki se várjon Tomb Raider-t autóban – Tanner képességei a

FEDEZD FEL A KÜLÖNBSÉGEKET

FOTÓ ÉS POLIGON KOZOTT! A HELYSZINI KUTATÁSOKNAK KOSZONHETOEN, HA OTT A VAROSBAN, OTT VAN A JATEKBAN IS

Nem könnyű a játék-fejlesztők élete – a rendelt pizza, a kódolás, a hosszú éjszakák, a kódolás, a határidők, a kódolás, a... – de néha mindez megéri. Mint az első rész esetében, a Reflections most is kikül-

dött néhány embert, hogy térképezzék fel a város nagyobb jellegzetességeit és jellemzőit. Az eredmény itt látható, a Vegas-i kaszinótól kezdve a kubai temetőig mindent hihetetlen részletességgel modelleztek, a kutatócsapat által felhalmo-

zott videoanyagoknak és fotórengetegnek köszönhetően. Épp ezért, ha a kutatókon múlik, nem valószínű, hogy a Driver 3-ban szerepelnek majd Bronx legdurvább környékei...



A baloldalt egy Vegas-i kaszinó hátulja. A jobboldalt ugyanaz...



A baloldalt egy szép külvárosi épület Havannán. A jobboldalt... na vajon mi lehet az...

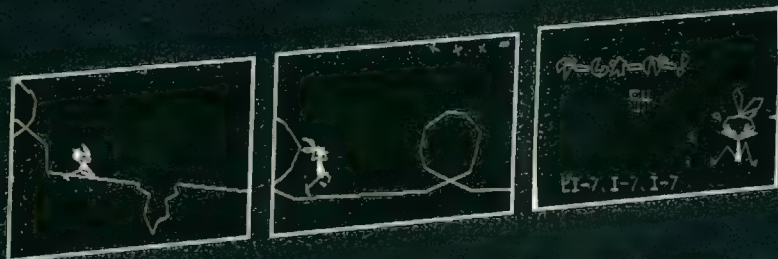
(garázsajtók becsukása, bombák elhelyezése stb.), ez a jellemző sokkal filmszerűbb minőséget kölcsönöz a játéknak. A küldetések elején és végén Tanner gyalog közlekedik, és éppen ezért a Director módban minden olyan lesz, mintha egy kis mozifilm néznél. Ez persze egyéb extrákat is jelent, és bár a gyalogosokon még mindig nem lehet áthajtani (igen, a PSM megpróbálta), több lesz a szerepük, mint az ücsörgés és a gyaloglás. Ha a kocsiból kiszállva már Tanner is melléjük ülhet, a valóságosság eddig nem látott szintre léphet.

Nos, körülbelül ennyi – ezt tudtuk összehozni a Driver 2-ről. A megnövekedett csapatlétszámtól kezdve a poligonok nagyobb számaig minden arra utal, hogy a Reflections nem ült a babérjain, és nem csupán egy unalmas, kipofozott folytatást dobott piacra, ahogyan azt nyugodtan megtehette volna. „Megpróbáltunk valódi okot adni az embereknek arra, hogy beszéljék a folytatást!” – jelentette ki Edmondson még az első bekezdésben, és a november elértével meglátjuk, hogy a Reflections állja-e a szavát. Nos, mi a jobb oldalunkon ücsörgő úriemberre szavazunk, aki éppen poligonfűstkarikákat ereget Havanna egyik főutcáján álló autójának kipufogócsövéből...

kapcsolók aktiválására korlátozódnak, azonban jó tudni, hogy a Reflections valóban sok energiát fektet a fejlesztésbe. Az akció 15%-a ezentúl gyalogosan játszódik majd: Tanner kiszállhat a kocsijából, hogy berohanjon egy mellékutca, és egy másik kocsit elrabolva elhúzzon a verbe. Edmondson még egy példával is szolgált arról, hogy ez a jellemző milyen kihatással van a játékmotornak: „Tegyük fel, hogy egy mellékutcaból meglátod, ahogy az egyik szereplő begugrik egy kocsiba, és elhajt. Mit csinálsz? Bepattansz az előtte álló lomhább teherautóba, vagy inkább kirohansz az utcára, hogy valami gyorsabban találj?” Az itt hozott döntéseken értékes másodpercek múlnak, és ez azt jelenti, hogy a Driver 2 végigjátszásához gyors gondolkodásra is szükség lesz. Bár Tanner cselekedetei határtalanul egyszerűek lesznek

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: SCEE
 Fejlesztő: nanaOn Sha
 Megjelenés: Szeptember
 Játékok száma: Egy
 Platform: PlayStation 1



VIB RIBBON

KÉTDIMENZIÓS NYÚL EGYENSÚLYOZIK EGY KÖTÉLEN, BRITNEY SPEARS-RE UGRÁLVA ÁT AZ AKADÁLYOKON. MI A FENE FOLYIK ITT?

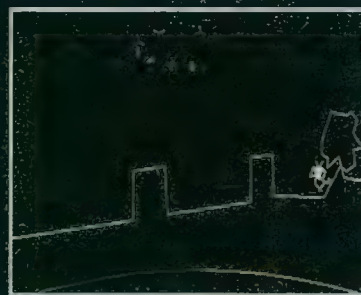
A készítőjének, Masaya Matsuura-nak elméjéből pattant ki a valaha készített legbizarrabb és legeredetibb videojáték. A történet egyszerű: Guide Vibri – a játék lapátfülű hőse – egy fehér kötélén, gombnyomások, amire akadályokat ugrik át, hurkokon vetődik keresztül, és méretes végtaggal segítségével félelmetes szakadékkal küzd meg. És ennyi az egész.

Nos, egy kicsivel azért több, de a kérdés csak annyi, hogyan lehet ilyen egyszerű ötletből korrekt videojátékot készíteni? Amikor Vibrirel játszol, egészen a szívedhez nő a kis tapsifüles. Egy valódi szereplővé válik, akinek biztonságaért te vagy a felelős a kötélen viszontagságai közepette. Tulajdonképpen azért harcolsz, hogy a mennybe juttasd, hiszen ha elég akadályt ugrasz át, Vibri szárnyakat növeszt, egy korona jelenik meg a feje fölött, és egy új síkra emelkedik; röviden angyal lesz belőle, aki átlépi kötéle korlátait. Ha azonban túl sokat hibázol, az egész képernyő elkezd remegni, és homályossá válik. Ha ezután sem szeded össze magad, Vibri kukacská alakul át. Röviddel ezután a koc-

kaféjű Halál jön el érte, és Vibri eltűnik a semmiben. Van valami egészen filozofikus a *Vib Ribbon*-ban, és a PSM gyanítja, hogy ez nem véletlen.

De térjünk vissza a játékhoz. Az irányítás nagyon egyszerű: négy gomb felelős Vibri mozgásáért, amelyek a következők: szakadék átugrása, kocka megmászása, hurok megmászása, és a bukkánókon való átszökkenés. Ha egy kicsit továbbjutsz a játékban, az irányítást már kombinálni kell, így két gomb lenyomásával juthatsz át egy bukkánókkal megtűzdelt kocskán. Természetesen az összes szinten való továbbjutáshoz tízedmásodperces pontosság szükséges, és ahogy a zene üteme egyre gyorsul, vele együtt nő az akadályok felbukkanásának sebessége is; ezzel igen csak megnehezítve Vibri életét...

Ami azonban igazán kiemelkedővé teszi a *Vib Ribbont*, az a zene ereje. Vibri nincs egyedül ebben a kötéltrengőben: hangok kavalkádja veszi őt körül. A játék-lemezen már most megtalálható egy válogatás a japán Laughs and Beats-től, akiknek sikerült fölbemászó módon kombinálni a különböző zajokat. Vagy ha másra vágysz, berakhatod a saját CD-det, és figyelheted, ahogy Vibri a kedvenc



A nyúl és fereg közötti állapot. közben Vibri kissé hasonlít ahhoz, amit egy hároméves rajzol, ha nyuszira gondol. Komolyan...

A kockákkal Vibri könnyedén megküzd. A bukkánók némileg problematikusabbnak bizonyultak: irány az alvilág...

számaidra ugrál tovább – ez ugye annyi jelent, hogy a *Vib Ribbon* végtelen sok színttel rendelkezik. A kötélen akadályai ugyanis a CD-n található zene ritmusára



...jelennek meg. Ha jobban meggondolod, hogy a Picasso Branch lemezei is (majdnem) élvezhetővé válnak, főleg, ha megfelelő nézősereg kíséri az örület kibontakozását. Ganxta perzselő hangjaira küzdve azonban Vibri hamar alászáll a sötétség birodalmába. Hüpp-hüpp...

Kezdetnek kiválaszthatod kedvenc együttesed legjobb száma, hogy a tapaszfűlőse küzdelmét még jobban élvezd – ez különösen jól működik, ha többen játszótok, mivel a játék rendelkezik egy beépített pontszámolóval, így meg lehet határozni, hogy egy adott pályán ki a király...



A hurkok leküzdése még Vibri könnyebb feladatai közé tartozik; tedd csak azonban a hurkot egy kocka tetejére – ez már egy másik történet...

A *Vib Ribbon* azonban akkor is jó szórakozást nyújt, ha már mindenki hazament. Az egyjátékos körök is eltarthatnak addig, amíg végig nem játszol egy egész albumot. Akarja valaki hallani Lou

Reed *Meta Machine Music* lemezét? (na azt azért talán megsem...) Az ötlet, hogy a saját CD-idre játszatsz, egyszerűen zseniális. Órákig szédelegsz majd poros lemezboltokban, azon gondolkodván, hogy

melyik durvább darabbal lehetne a legjobbat kihozni a játékból. És akkor még ott van Britney Spears is. Ki ne hagy... ■

Dan Mayers

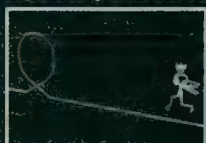
EDZÉSTERV LÁBIZMOKRA

A *PSM* négy stílussal tette próbára Vibri – és a saját – képességeit. Sorrendben: A Fiúzenekar, a Metálos, a Zajos, és a Tehetségtelen...

BOYZONE: A DIFFERENT BEAT

Vibri szerette az öt kedves aranyos satöbbi ir srác angyali hangját és szintén nagyon csodálatos harmóniáit. Holt egyszerű kockák, könnyen leküzdhető hurkok – nem okozott problémát elérni a pálya végét, és anyallá változni. Nagyszerű teljesítmény a fiúktól és Vibritől egyaránt – mindenkinek ajánlott kipróbálni...

Pontszám: 1503



KORN: FALLING AWAY FROM ME

Az Egyesült Államok harmadik kedvenc metálzenekara sem kímélte a fehér nyulat. Legnagyobb meglepetésünkre a pálya elég könnyűnek bizonyult, talán megzavarta a kötelet a háttérben megállás nélkül reszelő gitárok kakofóniája. Attól az apróságtól eltekintve, hogy le kellett vennünk a hangerőt a játékhoz (nem nagyon bírtuk a zenét), Vibri kiválóan érzte magát. A mennyországot ugyan nem érte el, de nem volt rossz.

Ponts: 485



AND YOU WILL KNOW US BY THE TRAIL OF THE DEAD: A PERFECT TEENHOOD

A *Dead fog* egy lánchűrészt, telepakolja pengékkel, majd ezt tartja az elektromos gitár hat húrához; felcsendül a zaj, és Vibri ezt nem igazán díjazza. A felbukkanó akadályok elég durvák, de a tuskék hiányának köszönhetően szerencsére viszonylag egyszerűek. Vibri egy ideig bírja, de a szám csúcspontját képző hangorkán által okozott sokk miatt már ő is kénytelen feladni, és idő előtt kerül a föld alá...

Ponts: 187



ALL SAINTS: PURE SHORES

Huhh... Sose hittük volna, Kedvenc nyusziunk másodpercen belül kockafejű kukacá változik, és aláhull a mélységbe. Talán Shazney hangja tette ezt vele? Vagy az Appleton testvérek éneke? Akadályok ugranak elő minden tizedmásodpercen, tuskés karikákkal, és akkora szakadékokkal, amelyek kizárnak mindenféle esélyt a túlélésre. Szentek, mi?! Ki hitte volna...

Ponts: 32 (sokadik próbálkozással)



SZÖRNYEK SZÖRNYEK!

A PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Fox Interactive

Fejlesztő: Argonaut Software

Játékosok száma: Egy

Megjelenés: November

Formátum: PlayStation 1

HÁROM ÉV ÉS EGY TELJES ENGINE NAGYGENERÁL UTÁN ÚGY TÚNT, HOGY A JÁTÉK A FEJLESZTŐI POKOL MARTALÉKA LESZ. AZ ARGONAUT SOFTWARE ALIEN RESURRECTION-JE AZONBAN NEMSOKÁRA KÉSZ, ÉS NAGYON ÚGY NÉZ KI, HOGY EGY KLASZSZIKUSSAL LESZ DOLGUNK. A PSM VETTE A BÁTORSÁGOT, HOGY EGY PILLANTÁST VESSEN ERRE A NAGYVADRA...

Egy komoly felszereltségű stúdióban vagyunk – ez az Argonauts Londoni központja – és éppen az *Alien Resurrection* egy nyugodt és eseménytelen pályáján haladunk keresztül. A falon található kapcsolóhoz vezető utat eltorlaszolja egy székből heverő megcsócsált holttest. Probléma egy szál se. Belepumpálunk néhány shotgun patront a korpuszba, és már szabad is az út. Mi a fene ez a nyálkás sziszegő hang? Forduljunk csak meg... ÁÁÁÁÁÁ! EGY ARCTÁ-MADÓ! (Game over)

„Nem volt fájr. Nem láttuk, ahogy jön.”
„Nem,” – ismeri el Paul Crocker tervező – „de hallottátok...”

Hacsak nem vagy megszállott Alien-ragjogó, akkor a kedvenc részed vagy a Ridley Scott által rendezett első rész (nyir-

kos, feszült, és jól megtervezett időpontokban véres), vagy James Cameron folytatása (nyakig felfegyverzett űrtengerészek kapnak egypár seggberúgást, miközben megismerjük az idegenek életciklusát, és ott az a rész az androiddal meg a késsel...)

„Nekem a kettő stílusának keveréke tetszik” – mondja Erik Larsson társproducer – „remélem, hogy az *Alien Resurrection* hangulatában megtaláltuk az egyensúlyt az atmoszféra és az akció között. Szerintem az emberek kezdenek belefáradni a totálisan agyatlan lövöldöző-fesztiválkba, és most már valami intelligensebbre vágnak.”

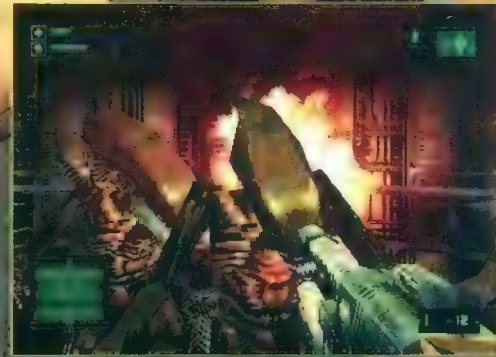
Mikor először az Argonaut megszerezte a *Resurrection* licencét (történt ez több, mint három éve), az Acclaim elég jó *Alien Trilogy*-ja éppen megjelent. Ijesztő, első személyű, intelligens idegenekkel... csak az a

szégyenletes pályatervezés.

Nos, ebbe az irányba nem volt érdemes ellátni. Az eredeti terv szerint a játék egy harmadik személyű akció /kaland lett volna. Bedobták a fura első személyű küszást a sötét alagutakon keresztül, visszavették a tempóból néhány jól elhelyezett fejtörővel...

„Nem volt ijesztő” – mondja Crocker – „Nagyszerűen nézett ki, de sosem kellett amiatt aggodnod, hogy mi vár rád a következő sarkon. Inkább egy sima lövöldözős játékra hasonlított – mindent tisztán lehetett látni. Végül arra a megállapításra jutottunk, hogy kár volna elpazarolni az *Alien* licencet úgy, hogy még csak meg se ijessze a játékosokat.”

Alien Resurrection





(fent) Az *Alien Resurrection* fejlesztői: az Agronaut Software csapata. Lejjebb: a brigád legijesztőbb idegenei...



Ne ejts foglyokat, mert ezek az idegenek nem sokat vacakolnak. Hogy mi a megoldás? Oda kell rájuk figyelni... (jobbra)

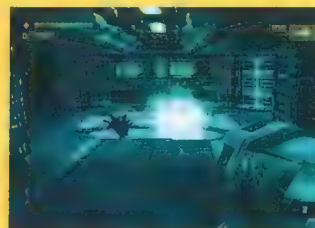
Ha még valaki képes visszaemlékezni az *Alien Resurrection* filmre, a rendező úgy oldotta meg Ripley a harmadik rész végén elkövetett öngyilkosságának problémáját, hogy a katonai tudósok klónozzák idegenrel fertőzött sejtjeit, hogy aztán biofegyverként használhassák a kifejlesztett, megszelídített idegeneket. A keltető-állomás egy hatalmas űrhajó, tele sötét folyosókkal, és egy Apa elnevezésű biztonsági rendszerrel (aki egyébként egy beszélő számítógép). Az idegenek persze elszabadulnak, és gyorsan bepótolják az eltelt időben elmulasztott mérsárlás-adagjukat, és a Föld felé haladó űrhajón csak az ijesztően idegen-szerű Ripley tehet valamit azért, hogy megmentse az emberi fajt a kipusztulástól.

Vegyes eredményekkel. Csak a Giger-rajongók tagadhatják, hogy a sorozat ötleteinek nagy hányadát ellövellőzték már a második rész végére – ez azonban nem jelenti azt, hogy nem lehetne belőle nagyszerű játékot csinálni. Mivel az Agronaut-nak teljes hozzáférése volt az előzetes forgatókönyvekhez és a „daily”-khez (ezek a nap végén készülnek, összedobott vágások a napi munkáról), lehetőségük nyílt a film ké-

szülésével párhuzamosan fejleszteni (ellentétben a szokásos licencekkel, amikor is a már elkészült film alapján fejlesztik a játékot). A Fox-szal való szoros kapcsolatnak köszönhetően a fejlesztőgárda még a színszekkel is dolgoztatható a forgatás szüneteiben, és így rögzítették az alkalmankénti felkiáltásokat és halálhörgéseket. Ez pedig nem csak kozmetikai szempontból volt lényeges; Sheven Gilborn (Apa) tulajdonképpen a játék hangja, és mivel ez a hang egy nyugodt profi (és nem, mondjuk, a titkár-

nő barátjé), különleges moziszerű minőséget ad a játéknak.

Az eredeti, *Tomb Raider*-szerű verzióban öt szereplő közül választhatott a játékos, 13 egymással összekötött pályát nyomhatott végig, és megvolt az a fura lehetősége, hogy a hátához szíjazza a tolszékes zsoldost, Vreiss-t, ezáltal lehetővé téve az előre és hátrafele való tüzelést egyaránt. Tavaly szeptemberben, mikor a játék már 85%-ban kész volt, az Agronaut végül belátta, hogy nem hagyhatja figyel-



A pályák helyszíne az emberklónozó/idegen-tenyésztő hajó, az *USM Auriga*. Ha azok a tudósok tudnák, mibe vágják a fejszéjüket...

AZ AZ INTRO...

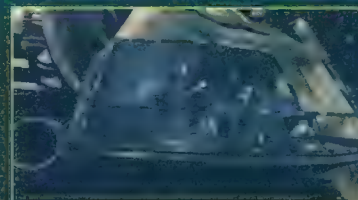
FOGADD MEG AZ AGRONAUT SOFTWARE TANÁCSÁT. SZOBÁT ELSÖTETITENI, HANGERŐT FELNYOMNI... ÉS DÖLJ HÁTRA, HOGY VÉGIGNÉZHESD A LEGGONDOSABBAN KIDOLGOZOTT INTRO-T, MONDJUK, A TEKKEK 3 ÓTA



1. Egy hatásos kép az *USM Auriga*-ról, ahogy az űrben száguld.



2. Egy tökéletesen klónozott Ripley fekszik a padlón.



3. A Betty zsoldoshajó rádokkal az *USM Auriga*-ra.

„És igen, feláldozták a többjátékos módot a történet, és a hangulat kedvéért.”

En kívül a kritikákat. Egy kisebb tervezői tára után a 20th Century Fox-szal visszatértek az első személyű nézethez. Kihajítottak egy csomó akció/kaland elemet, és ezek helyett egy sokkal hatásosabb, ijesztő filmet vezettek be, aminek a története lazaan kapcsolódik a filméhez, és odaillő szereplőváltásokat vezettek be a pályák végén. A karakterek kemény és a legáltalánosabban használható karakter, Call android gyors, képes hozzáférni a számítógépekhez, a szöveglogotott úrkalózok pedig lassúak, de sokkal több sérülést bírnak el. És, bizony, feláldozták a többjátékos módot a történet, a legfontosabb módon, a hangulat érdekében.

A játék teljes egészének színhelye a sötétség, ember-klónozó/idegen-tenyésztő állomás, az USM Aurigan játszódik. A tizhatalmas szint 79 al-pályára oszlik, amelyek Doom-os stílusban készültek, és mindegyiket megfűszerezték még néhány fejtorral is. Az Agronaut elismerte, hogy a leggyorsabb kihívás az egyensúly létrehozása a negyedik rész jellemzői és az első rész ijesztő, akciódús hangulata között (a harmadik rész börtönbolygóját ez alkalommal kihagyták a számításból). Problémák merültek még az első személyű nézet megvalósított voltával is. Paul Crocker erről így nyilatkozik: „Sokat dolgoztunk a játékos mozgásán. Sok első személyű lövöldözős problémával az a probléma, hogy a mozgás nem olyan, mintha síneken közlekedne a

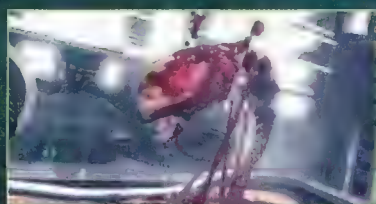
játékos, a fizika valódi törvényeinek fittyet hányva. A *Resurrection*-ben a mozgás sokkal természetesebben lett megoldva, és ha hátrálni kezdés egy idegen elől, ez lassan megy, és a szörny elkap. Sok kapcsolós rejtvény szerepel a játékban, de megpróbáltunk a *Resurrection*-nek hosszabb élettartamot adni a nehézségi szintek változatossága által. A Könnyű fokozaton az újratöltés zökkenőmentesen, gyorsan megy. A Nehéz szinten már nem csak azzal kell törődnöd, hogy becélozd és lelődd a rohazó idegent, hanem még a tölténytárad állapotát is szemmel kell tartanod. Más különben jön az üres csattanás, és akkor ugyebár... A kézi utántöltést eredetileg minden fokozatba be akartuk vezetni, de ez elijesztette volna a kezdőket.”



„Az istenverte falakból jönnek elő!” Amikor ezek a csókák az arcodba másznak, csak egyet tehetsz: megölöd mindet. És gyorsan



6. A válogatott zöldesok a fedélzetre lépnek.



5. Az idegenek királynőjét kioperálják emberi anyjából.



6. A hajó egy másik részén megszállnak az idegenek. Feketeség...



7. Egy arctámadó ugrik elő és kezdődik a mulatság...

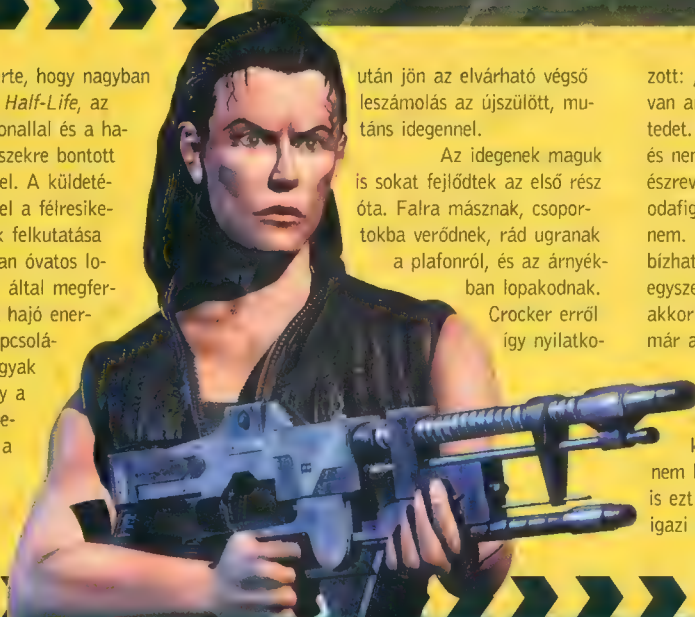


Ha nem szereted a meglepetéseket, ez a játék nem igazán neked való. A legjobb elsötétített szobában, maximálisan felküldött hangerővel játszani...

„Megpróbáltuk elkerülni a megjósolhatóságot; az idegenek tehát nem jelennek meg ugyanazon a helyen, ha újrakezded a pályát.”



► Larson elismerte, hogy nagyban hatott rá a PC-s *Half-Life*, az erős cselekményvonallal és a hatalmas, kisebb részekre bontott bejárható területtel. A küldetések között szerepel a félresikerült Ripley-klónok felkutatása és elpusztítása; van óvatos lopakodás idegenek által megfertőzött területen a hajó energiájának visszakapcsolásához; a tereptárgyak kerülgetése, ahogy a hajó elkezd tönkre menni; és persze a vízalatti, úszó idegeneket szerepeltető szint



után jön az elvárható végső leszámolás az újszülött, mutáns idegennel.

Az idegenek maguk is sokat fejlődtek az első rész óta. Falra másznak, csoportokba verődnek, rád ugranak a plafonról, és az árnyékban lopakodnak. Crocker erről így nyilatko-

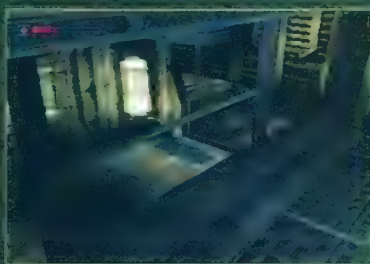
zott: „Néhány pályán csak egy kézifáklya van arra, hogy megvilágítsd a környezetedet. Előfordulhat, hogy körbevilágítasz, és nem látsz semmit. Ezután visszafordulsz, észreveszel valamit. Amikor legközelebb odafigyelsz, vagy rád ugrik valami, vagy nem. És még a mozgásérzékelőben sem bízhatasz száz százalékosan. Néhány idegen egyszerűen egy helyben marad, és csak akkor veszed a mozgásukat észre, mikor már a nyakadon vannak. Nem jelennek meg ugyanazon a helyen, ha még egyszer elkezdés a pályát, és csak azért, mert egyszer láttad az egyiket a egyik falról a másikra ugrani, nem biztos, hogy a következő alkalommal is ezt csinálja majd; azt akartuk, hogy igazi fenyegetést jelentsenek. Leginkább az

"MINDENÜTT OTT VANNAK!"

AZ ELSŐ PÁLYA RIPLEY SZÜKÉSÉRE ÖSSZPONTOSÍT UR-CELLAJÁBÓL – SZÜKÖS, SÖTÉT, NYIRKOS, IJESZTŐ FOLYOSÓK RENDSZERÉN KERESZTÜL; ÉS MINDEZT AZ ELŐZŐLEG ONMAGUKAT KISZABADÍTÓ IDEGENEK TOMBOLÁSÁNAK IDEJE ALATT...



1. Kifelé a cellából. A jobboldali ajtó mögött egy megrágott biztonsági őr mellett találsz egy kódkártyát. Használd a panelon, és kifelé az ajtón is.



2. Menj végig a folyosón, és aztán ki az ajtón – itt tanúja lehetsz az első idegentámadásnak, számodra szerencsésen azonban nem rajtad, hanem egy csapatnyi esélytelen tengerész-gyalogoson.



3. Rohanj át a szikrázó rézen, és mész le a létrán, hogy győgyit találj a téged körbelelő sötétségre – és tied a fátyla.



4. Távolodj el a tengerésztől, akit éppen feldarabol az idegen, és csusszanj le a létrán. Ha a sarokba világítasz, észrevehetsz egy pisztolyt. Elég kókadt egy darab, de löszet nem kell belé. Vízlass körbe a következő kódkártyáért.

grásokra és az ijesztőségre koncentráltunk; a játék azoknak íródott, akik elsötétített szobában, nagy hangerőn játszanak.”

Elvárható módon kedvenc űrlény-vadászaid nyakig fel vannak fegyverezve pisztolyokkal, lefűrészelt csövű vadászpuskákkal, pulzárfegyverekkel, és egy abszolút elégítő módon működő lézeres műszerrel, ami az energiacellák feltöltöttségétől függően többé-kevésbé egy lövéssel öl. Akármilyen fegyvert és gyógyszeres csomagot is almóztál fel azonban, ne aggódj: a játék ijesztő... Minden tökéletesen stimmel egy szűz tempójú ijesztgetéshez, amit rejtvételek, és az erőszak hirtelen fellángolásai tarkítanak. De várjunk csak egy kicsit... ez nem olyan, mint a... Aha. Ahogy azt Larrius is készségesen elismeri: „Ez egy túlélő horror játék, csak első személyű nézetben.”

...s, mint ahogy ahhoz a *Resident Evil*-ben megszokhattunk, az ijesztő részek a lehető leghűbbek a mozi hagyományokhoz. Például éppen óvatosan onsz végig egy folyosón, amikor megszólal a mozgásérzékelő – MÖGÖTTED! Semmi, de a fény egyre közelebből érkezik... FÖLÖTTE! Túl késő. Vagy éppen egy szellőzőcsőn mászol végig, miközben próbálsz megderíteni, honnan jönnek a hangok... Á –

Nem ölhetsz úgy arctámadót (jobbra), hogy előtte ne törnéd fel néhány tojást (lent). Bizonyosodj meg róla, hogy



néhány töltény a vadászpuskába. Nyugi. Itt jön a következő kanyar... IDEGEN! Az egész játékot áthatja az Alien-filmekre jellemző feszült hangulat. Az idegborzoló hangoktól kezdve (ventillátorok suhogása, zümögő generátorok, különös csattanások, távoli sikolyok – egyenesen a film hang-részlegétől!) a hihetetlen részletességű grafikáig (egy nemrég megölt idegen savas vérének füstölő töcsája, a feldarabolt legénység elszórt darabkái...) minden páratlan hangulatot kölcsönöz a játéknak.



Na, vissza az arctámadóhoz. Megtámadott. Most, akaratunk ellenére már a mellkasunkban vigyorog a kis mellkas-robbantó szépség, így a játék egyébként is feszes tempójú küldetesei mellé, most beugrik egy al-történet is, Találd Meg A Műtőegységet. Mielőtt Mr. Mellkaszúzónak Elege Lesz Ketrecéből, És Inkább Kikukkant A Nagyvilágba címmel. Ez az arctámadó/mellkasban fejlődő idegen ciklus sok álmatlan éjszakát okozott az Agronauts gondolkodóinak. „Alapesetben” – magyarázza Croaker – „mikor az arctámadó már beléd petéztett, egy leltél az idegenek közül, és éppen ezért a többi idegen már békén hagy. Ezzel a probléma csak annyi volt, hogy a játékos szándékosan elkapatja magát, és utána biztonságban végigrohan a szinten em-

beri-idegen állapota miatt. Úgyhogy most az idegenek csak addig maradnak nyugton, amíg nem lösz, márpedig ezt párszor meg kell tenned.”

Vagy esetleg teljesen elkerülheted az arctámadókat?

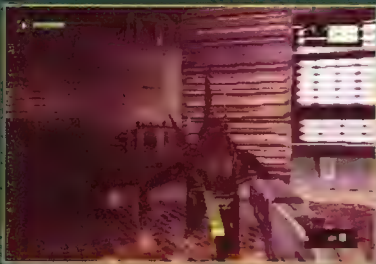
„Nem. Ha egyszer már kikeltek a tojásból, már nem hagyhatod őket élve. Le-vadásznak – az egész pályán keresztül üldözni fognak, ha ez szükséges. Ez elég kemény dolog, de méltó a film szelleméhez. Ja, és ha kilösz egyet, bizonyosodj meg róla, hogy rendesen megölted. Az okosabbak halottnak tettetik magukat, aztán – meglepetés! – rád ugranak, mikor már nem figyelsz rájuk”

✓ Tényleg tiszta *Resident Evil*... ■

Ha egy arctámadót kinyírsz, nyírd ki a laposán. Az okosabbak halottnak tettetik magukat, és utánaad mennek...”



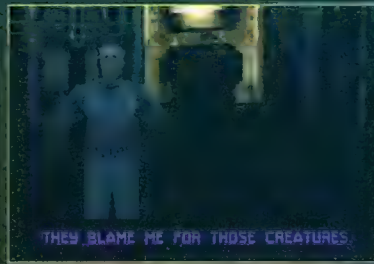
6. Vissza a létrán, és balra tőled találsz egy mentési pontot. Most a kártya segítségével ugorj be a liftbe. Nyírd ki a hangerészeket, és kapcsolj ki a riasztót.



6. A harmadik kódkártya használata után átmehetsz a jobboldali ajtón – de csak óvatosan. Nemezkára meghallod az ismerős sziszegést, és szemtől-szemben találod magad az első idegeneddél. Hátrálj, és lödd pozdorjává.



7. Le a lámpa melletti létrán, és állítsd vissza a nyomást a kerék használatával.



8. A létrán visszamászva találkozol még néhány tengerésszel, akiknek legelése után irány a laboratóriumi terület. Engedd szabadon Dr. Wrent, hallgasd meg a nyavalygását, aztán rohanj be a szobába az újabb kártyaért. Már majdnem ott vagy... mi baj történhetne most? Folytatjuk...

PS2 FELDERÍTÉS



HÍREK A PLAYSTATION 2 VILÁGÁBÓL

EBBEN A HÓNAPBAN...

EZT KAPD KI

Friss információk a FIFA átigazolásáról a PS2-re, és hírek más érkező EA játékokról **34. oldal**



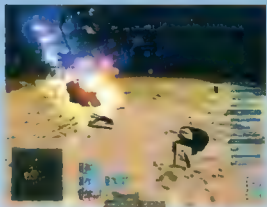
ÖLDÖKLÉS ZOE-VAL

Kojima nem elégedett meg azzal, hogy elhozta nekünk a Metal Gear 2-t. Más is van a mester tarsolyában. Bepillantás... **36. oldal**



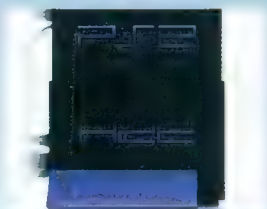
EZ MÁR A MENNYORSZÁG

A Core Design Project Edenje a hírek szerint a PS2-n is megjelenik. Íme a bizonyíték **37. oldal**



ADATTÁROLÁS MÁSHOGYAN

Újabb hírek a PS2 merevlemezéről, valamint arról, hogy egyszer majd a TV-vel játszunk a játékokat **38. oldal**



PLUSZ!

A SILENT SCOPE CÉLBA VESZI A PS2-T... STAR WARS ONLINE... JOHN WOO PIACRA DOBJA A METAL GEAR 2 DVD-T ... COMMANDOS 2... AZ ÖSSZES FRISS PS2 HÍR ...



STAR WARS ONLINE

A Sony átvette a Verantot, amely az Everquest online RPG játék kifejlesztésével vált híressé. A lépés jelzi a Sony szándékát arra, hogy betörjön a online játékok piacára. A társaság leigazolta Kelly Flockot is, aki régebben a LucasArts munkatársa volt, ő a Sony Online Entertainment vezetője lesz. A megegyezés azt jelenti, hogy a PS2 tulajdonosok izgatottan várhatják majd 2001-ben egy online Star Wars RPG megjelenését. A játékosok elmerülnek majd a Star Wars univerzumban, harcba keverednek, különleges küldetéseket hajtanak végre, és izgalmas nyomozásokat vezetnek. A pletykák szerint az Everquest is játszható lesz a PS2-vel.



FIFA 2000

A FIFA GYAKORLATIAS FÓKUSZBAN

AZ A HELY, AHOL A FIFA ÉS A PS2 ÖSSZEJÖN, AZ CSAK JÓ LEHET

Eár alig egy hónapja dobták piacra, az EA FIFA Soccer World Championship névre hallgató PS2 focijátéka már mintegy 160 ezer eladott példánnyal büszkélkedhet Japánban.

Ez az első olyan játék, amelyet az EA előbb hoz ki Japánban, mint az USA-ban és Európában (a snowboardos SSX és az első személyű lövöldözős X-Fire következik majd a sorban), s a program rögtön ismerős lesz azok számára, akik figyelemmel követték a franchise sorsát

az eredeti PlayStationön. Az irányítás ugyanolyan, a kameraszögek is azonosak, de – ne feledjük, a FIFA-ról van szó – a hivatalos licencnek köszönhetően a játékosok, a ligák és a stadionok is nagyon rendben vannak, sőt, még jobban néznek ki, mint valaha. Ezúttal az olasz, spanyol, angol és német bajnokság csapatai közül választhatatsz, de irányíthatatsz 23 éven aluli és felnőtt nemzeti válogatottakat is. Bemutató meccsre is lehetőség nyílik, ahol különböző ligák csapatai is összemérhetik erejüket (például

játszhatsz a Liverpoollal a francia válogatott ellen), az edző játékmód (Training Mode) pedig a kezdőket segíti – meg az olyanokat, akik nemigen értik a japán kézikönyvet. Grafikai szempontból a játék remélhetőleg az előrelépés a korábbi verziókhöz képest; a játékosok jól néznek ki, gyorsan mozognak és azonnal felismerhetők – Carbone az Aston Villából azonnal szembeötlő, de Petit lófarka is szinte az utolsó hajhagymáig élethű. Sajnos a nézők egy kissé „laposak”, de azért eleget lengetik a zászlókat



HONG KONG KIRÁLYA MÁR NEM KING KONG

John Woo, az ünnepezt rendező, aki a *Mission Impossible 2* rendezője, és számos hongkongi harcművészeti akciófilm is forgatott, elkezdett dolgozni egy PS2 RPG-n. A főszereplőt olyan karakterekre építi, akiket Chow Yun-Fat (számos Woo film főszereplője) játszott el. Arról még nem érkeztek hírek, hogy Yun-Fatot esetleg beszkennele-e digitális eszközökkel, vagy esetleg felhasználják-e hangját a játékban. Woo hatása a videojátékok világára jól dokumentálható, de a rajongóknak 2002-ig kell várniuk arra, hogy láthassák első „sajátkezü” termékét.



BOSZORKÁNYOS BLAIR WITCH

A Take Two újabb adatokat hozott nyilvánosságra a *Blair Witch* franchise-ról, s a pletykák szerint mindhárom rész megjelenik majd PS2-n. Mindegyik játék önálló lesz, a maga külön főszereplőjével és beállításával, de a történetükben lesznek közös elemek. A *Blair Witch Volume One* 1941-ben játszódik, amikor Rustin Parrrt eltélik hétrendbeli gyilkosságért, bár ő azt állítja, hogy egy nőnemű szellem indíttatására cselekedett. A második rész 1886-ba visz vissza minket, amikor is egy keresőcsoport tagjainak testére megcsönkítva lelné rá, a harmadik rész pedig 1786-os eseményeken alapul, amikor Elly Kedwardot boszorkányság miatt bűnösnek találják.



Foci Keegan módra – gyorsan, lelkesen, sok góllal. A FIFA PS2 változatán azonban van még mit finomítani, ha a kifinomult európai piacon is sikereket akar elérni



Átérhető az előrelépés – a játékosok még jobban néznek ki, gyorsabban mozognak és azonnal felismerhetőek”

...hogy elfeledkezzünk erről. ...dezzel együtt a játék jó gyorsan ...a lövések és beadások ...ában csak úgy záporoznak –, ...mindez nem kárpótol azokért a ...ulásokért, amelyek egyes ...zokhoz és lövésekhez társulnak. ...ényeink szerint a készítőknak ...djuk lesz erre, amikor a FIFA ...er World Championship-et az ...pai piaca szabják. Az egyéb, ...ománys FIFA jellemvonások is ...atók. Egyes TV-szögek miatt ...a legutolsó percben láthatjuk a ...de a Visszajátszás mód (Replay ...le) most már rendelkezik egy ...os 360 fokos opcióval, amely ...tővé teszi a meccs pillanatainak ...átható befagyasztható (a la ...rix). A kommentár megfelelően

változatosnak tűnik (már amennyire ezt tapasztalhattuk), és követve a FIFA hagyományokat idén is kíválasztottak egy popsztárt, ezúttal Jamiroquai-t. Na szóval, mi is ez? A FIFA a PS2-n. Az összes módot, opciót, az irányítás minden elemét sikeresen ártírták, és néhány kisebb gikszertől eltekintve a FIFA az új konzolon is történelmet írhat – sőt, az az igazság, hogy ez jobb, mint az ISS PS2-es demója, és mindez már elmond valamit. Az EA azt ígéri, hogy a játékot átírja majd kissé a valamelyest igényesebb európai piacra; minderről egy későbbi PSM-ben olvashattok, amikor leülünk egy beszélgetésre a FIFA készítőivel, hogy kiderítsük, mi is jár a fejükben. ■



IZOM, AGY, SEBESSÉG, EREDMÉNYEK TUDOD, NEM A FOCI AZ EGYETLEN SPORT...

Bár nyilvánvalóan a FIFA a legnépszerűbb ekkor az EA Sports európai koronáján, a cég keményen dolgozik más, milliós eladású programjainak PS2 változatai is. A múlt számban már sokat beszéltünk a Madden NFL 2001-ről, de emellett az EA még olyan PS2 sportjátékokat is fejleszt, mint a NASCAR 2001, a Knockout Kings 2001, az NBA LIVE 2001, a Tiger Woods PGA Tour 2001, az NHL 2001, és az SSX-

(Snowboard SuperCross), plusz egy Forma-1 játékot, amely most vár a licencre. Ugyanolyan remek licencekre számíthatunk, mint eddig, de olyan következő generációs extrák is lesznek, mint a továbbfejlesztett fizikai tulajdonságok, a nagyobb sebesség, a modern animációk, vagy épp a jobb MI. Nem is beszélve a Knockout Kings-ról, amelyben női bokszolók is megjelennek. Már alig várjuk.



Még több
EA ékkő csiszolódik: a Knockout Kings 2001 (balra), a Tiger Woods PGA Tour 2001 (fent), és az NBA Live2001 (lent)



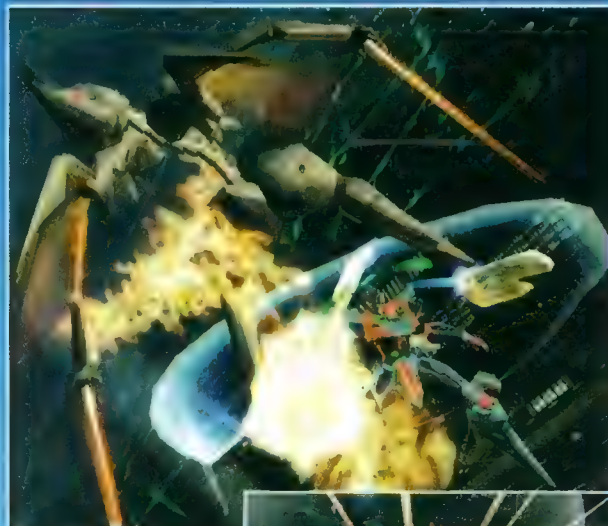
HÓDÍTSD VISZRA AZ UTCÁKAT

A Criterion, amelynek nevéhez fűződik a *Trick Style* a Dreamcast-on, most egy PS2 programon dolgozik, amelyet a *Back To The Future Part II* lebegődeszkás jelenete inspirált. A *Stunt Squad* című játékban két karakter közül választhatunk, s a célunk az, hogy megmentsük városunkat az ingatlanfejlesztőktől. Mind a hét szint a hét egy-egy napján játszódik, és sok romboló jellegű küldetést tartalmaz. Craig Sullivan tervező azt mondja, hogy a lebegődeszkás beállítás „érdekesebb lesz, mint egy hagyományos gördeszkás aréna”. A *Stunt Squad 2001* nyarán roppen be a boltokba.



VAD VERSENYEK

A Rage Software bejelentette, hogy a PS2-re megjelenteti a *Wild Wild Racing* játékot. A *WWR*, amely alapvetően egy off-road versenyzős játék, lehetővé teszi, hogy a játékosok kilenc alapvető járműben ülve versenyezzenek egymással. Az öt kontinensen játszódó, alapvetően versenyjáték mód (Racing Mode) kívül a játékban lesz kihívásos mód (Challenge Mode) is. Különböző feladatokat kell majd végrehajtunk, például egy-egy szó betűit kell összegyűjtenünk és kaszkadőrmutatványokat is vég kell hajtunk. A *Rage* a PS2 európai megjelenéséhez igazodva az év második felében fogja kihozni a játékot.



Shinkawa-azán elegáns mech-designjai



ZOE - ÚJABB INFÓK

ROBO TOP

A LEGFRISSEBB HÍREK HIDEO KOJIMA MECH KALANDJÁTÉKAIRÓL, A ZOE-RÓL

Míg az idei E3-on Hideo Kojimát interjúváltuk a *Metal Gear 2*-vel kapcsolatban, a PSM-nek sikerült szót ejtenie a ZOE-ről (teljes nevén: *Zone Of The Enders*) is, amely a második, a *Metal Gear* istállóból eredő PS2 játék. Nemcsak Kojima-szan (az általános rendező és producer) az ismerős azonban, hanem a *Metal Gear* tervezőjét, Yoji Shinkawát is üdvözölhetjük a fedélzeten. Az ő dolga a mehek tervezése lesz az új akció/kaland játék projektjében. A jóval mangásabb tervezésű mehek meglehetősen sokban különböznek az egységesebbnek tűnő *Metal Gear*-ektől.

„A *Metal Gear* szerkezetei inkább fegyverek, mint robotok” – mondja Shinkawa-szan – „Megkö-

téseket kapunk, és ezeknek megfelelően kell megterveznünk őket – ezért nézünk ki úgy, ahogy. A ZOE esete azonban más, itt 100%-os szabadságot kaptam, és szinte bármit rajzolhattam. Bármit, amit megrajzoltam, betehettünk a ZOE-ba, így azt csinálhattam, amit igazán akartam és megteremtettem ezeket a robotokat.” Meg kell adni, nem akárhogy néznek ki – hatalmas, de mégis stílusos bestiák, amelyek állítólag Shinkawa iskolai vázlataiból erednek. Bár a ZOE egy akció/kaland játék, nagy szerepe van a robotoknak és a játékbeli irányításuknak – gondoljunk csak az *Omega Boost* analóg irányítására –, sőt, ez a szerep olyannyira jelentős, hogy a Konami szerint egy egészen újszerű robot-animációs szimulátor születik. A történet a 22. században játszód-

dik, amikor a földi kolonizálók egészen a galaxis végéig utaznak – emiatt hívják őket a Végieknek (Enders). Hirtelen kitor a háború, mert egy fanatikus csoport a Marsról (nevük ZOE) megtámadja az Antilia űrkolóniát, amely egy fiatal Végi srác, Leo Stenbuck otthona. A mézsláris megállítója egy Jehuty nevű gigantikus robot lehet, amely talán az emberi faj megmentője is lesz... A ZOE a Kojima csapat egyéni oszlopos tagjainak a tudását is felhasználja, így Nobuyoshi Nishimuraét (ex-Gundam/Pat Labor illusztrátor és az eredeti *Metal Gear Solid* mozgástervező csapatának tagja) és Noriaki Okamuraét (ő a *Policenaut* főprogramozója volt és a japán *Tokimeki* drámasorozatot is ő rendezte). A ZOE-ről rövidesen bővebb információval is szolgálunk. ■

OKU DÖRZS-JÁTÉK

FEJBELÖVÉS

A KONAMI SILENT SCOPE-JA A PS2 CÉLKERESZTJÉBEN

A Konami *Silent Scope*-ja szinte a semmiből jön, mint egy mesterlövész puskagyója, s a játék szépen formálódik a PS2 megjelenésére készülve.

Az első személyű lövöldözősben egy orvlövész szerepét kapjuk, akinek egy elnöki családot kell megmentenie a terroristáktól. A *Silent Scope* demója a PSM júniusi számában kapott helyet, és már közelebb jár a megjelenéshez, mint eredetileg gondoltuk. Az első szint most már teljesen játsz-

ható, itt egy ablakból kell levadásznunk egy csapat terroristát. A játékban a célkeresztet körbe-körbe kell mozgatni a képernyőn az analóg joystick segítségével, az **[L]**-gombbal, ki-be zoomolva tudunk célózni, aztán az **[R]** megnyomásával tüzelhetünk. A történet a háztetőkön folytatódik, majd pedig a levegőbe emelkedünk – követünk, aztán lelövünk egy felhőkarcoló között cikázó repülőgépet, amúgy *True Lies*-stílusban. Grafikai szempontból tökéletesen visszaadja az arcade játék hangulatát, a zoom

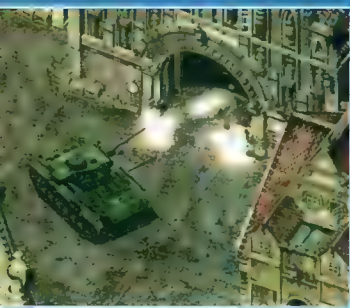
képesség pedig lehetővé teszi, hogy a terroristák testének bármelyik részét célba vegyük. Bár az irányítási rendszer nem teljesen váltja fel az arcade orvlövész-puskáját, a ki/be zoomoló szerkezet hihetetlenül jól működik; segítségével gyorsan mozoghatunk és hajszálpontossággal löhetünk. Míg a játék alapvetően az arcade eredeti újragyúrása, a hírek szerint vadonatúj mini-játékokat és játékmódokat is találhatunk majd benne, amelyekkel – bár ez sokba került anno a játék-



Már a játéktérmeben is klassz volt, de ez a puská még ahhoz képest is remek

térmeben – hosszabb ideig, nagyobb élvezetben lesz részünk. Ha szeretsz terroristákat fejbelődni, ez a játék neked készül. ■





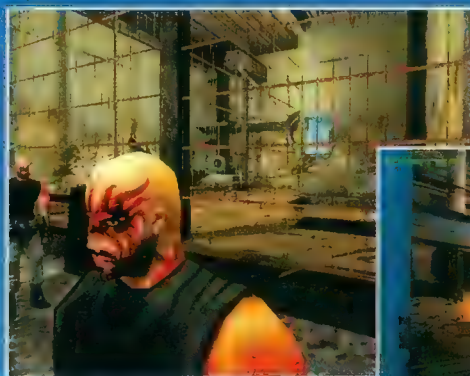
KOMMANDÓZZUNK EGYET

A *Commandos 2* című valós idejű, második világháborús akció-stratégia játék is közeledik a PS2-es megjelenéshez. A *Commandos 2* megtartja az eredeti, bestseller PC-program küldetés-alapú formátumát, de ezúttal már mind a japán, mind az európai játékosok felvehetik majd a harcot az ellenféllel. Arra is lesz lehetőségünk, hogy Colditzból, a legendás börtönlágerből szabadítsunk ki rabokat. Az új elemek között a fegyverek és járművek nagyobb választékát is megtalálhatjuk.

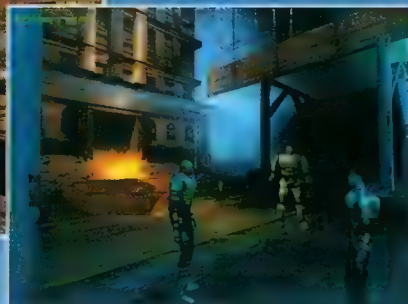


AUTÓS ÖRÖMÖK

A Criterion Studios megjelentet egy PS2 autóversenyzős játékot is, amelyet az SRC munkacím alatt fejlesztenek. A cég sokkal inkább a játszhatóságra helyezi a hangsúlyt, mint a valóságosságra, a kezelést pedig úgy tervezték meg, hogy a játékosok öröme domináljon az autók valós fizikai tulajdonságaival szemben. A játékosok arra számíthatnak, hogy városok utcáira épülő pályákon kell majd végighajtanuk. Chris Robertson tervező elmondta a PSM-nek, hogy „Mindent megtehetünk, ami csak eszünkbe jut egy igazi autóban, de ott nem tehetnénk meg.” A *Ronin*, a *Taxi*, és az *Elemi gáz* által inspirált autós üldözésekben bővelkedő SRC 2001 karácsonya körül jön ki.



Mutansok kavalkádjá. A *Project Eden* olyan jövőbe visz minket, amelyben mutánsokkal kell szembeeszközünk. Ezek az a fiúkat megszabadítani a szenvedéseiktől sokkal élvezetesebb, mint csótányra vadászni otthon a konyhában.



CORE: ÚJ KALAND-PARADICSOK

ÉTREHOZÁSÁRA KÉSZÜL

PROJECT EDEN MEGJELENIK A PS2-N

A Core Design, a *Tomb Raider* sorozat fejlesztője bejelentette, hogy *Project Eden* néven kiadja következő generációs kalandjátékát a PS2-re is. Ez véget vet annak a találgatásoknak, melyek szerint a játék csak a PC-n és egy állás konzolon jelenne meg.

A Core a legutóbbi E3 konferen-
t választotta ki arra, hogy nyilván-

nosságra hozza az akció/kaland játék formátumát, amelyet Adrian Smith, a cég egyik vezető munkatársa, „a következő generációs *Tomb Raider*”-nek titulált. A Core-t sokan kritizálták a Lara-saga miatt, egyes elemzők pedig sablonosnak tartották a sorozatot. A *Project Eden* azonban, amelyen a Core azóta dolgozott, hogy befejezte az eredeti *Tomb Raider*-t, megváltoztathatja a véleményeket – meglehet,

hogy a cég második, mérföldkö-jelentőségű játékává növi ki magát. A játékban a kalandorok választhatnak egy harmadik- és egy elsőszemélyű nézet között, és van egy váll feletti célzórendszer is, amelynek segítségével akkor is löhetünk, ha épp menekülünk. Négy (játszható) karakter létezik a játékkörnyezetben, akiknek a különböző képességeik miatt együtt kell működniük ahhoz, hogy legyőz-

zék az eléjük kerülő akadályokat. A játék legalább olyan mértékben épít majd a szellemi, mint a harci képességekre. A karakterek sokféle fegyvert és egyéb cuccot is használhatnak, beleértve nagy őrségi ágyúkat, amelyekkel egy-egy területet védhetünk meg, és egy olyan szerkezetet, amely mérgező helyeken is át tudja kapcsolni a kapcsolókat. A futurisztikus környezetben jó csomó mutáns ellenfél jelenik meg. Az emberekből förtelmes lények lesznek, s az átalakulásukat előben nézhetjük. A *Project Eden* 2001 tavasza felé jelenik meg a PS2-n.

VALÓS IDEJŰ

RÁNYÍTÁS ÖRÜLTJEINEK

GROUND CONTROLNAK KÖSZÖNHETŐEN A HÁBORÚ IGAZI ÉLMÉNY LESZ

Sosem láttunk még ennyire jól kinéző gombafelhöket. A *Ground Control* a közeljövőben játszódó tankos háború-szimulátor, amelyben dihajók, atombombák, halálraoszt gyalogságiak, és egzotikus szörnyek környezetek is jöcskán fordulnak. Olyasféle élmény, mint a *Command & Conquer*

(leszámítva a bázis épületét), persze itt mélyen belezoomolhatunk a valós 3D világba és a katonák is a szemünk előtt robbannak szét.

A PC-változat most jelent meg, és a hangsúly a robbanószerkezetben dűskáló, földrengető csatákon van, amelyek nagyon izgalmasak. A PS2-átírás még a korai szakaszban van, és a PC-fejlesztő Sierra cég első

ilyesféle próbálkozása. A Sierra leginkább a *Half-Life* nevű, briliáns első személyű lövöldözős játékról ismert. A PSM szerény véleménye szerint a méltán népszerű játék átdolgozása is csak idő kérdése lehet.

Phil Neville nehéz pillanatok él át az Euro 2000-et követő letargiában. Fel a fejjel, Phil



ÉRKEZIK!

A LEGFRISSEBB MEGJELENÉS
DÖPONTOK AZ USA-BELI PS2
RAJONGÓK SZÁMÁRA. EURÓPA-
BAN KELL MÁR SOKAT VÁRNI!

MOST MEGJELVŐ JÁTÉKOK

Star Trek: Voyager	1
SSX	2
Street Fighter III: 3rd Strike	3
Brutal Legend	4
Age of Empires II: The Age of Kings	5
Travis The Trampoline	6
Ninja Gaiden	7
ESPN International Track & Field	8
Armored Core 2	9
EverQuest	10
TimeSplitters	11
Madden NFL 2001	12
Outward: Master's Quest	13
PGA TOUR: Major League Soccer	14
Top Gear: PAA Tour 2001	15
NHL 2001	16
NBA Live 2001	17
NASCAR 2001	18
King of the Hill	19
GoldenEye: Dark Forces	20

NEHEZKARA MEGJELENŐ PROGRAMOK

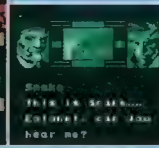
ESPN NBA 2K1	1
ESPN X Games Skateboarding	2
VIP	3
ESPN NFL Football	4
The Sims	5
Star Trek: Voyager	6
Star Trek: Voyager	7
Star Trek: Voyager	8
Star Trek: Voyager	9
Star Trek: Voyager	10
Star Trek: Voyager	11
Star Trek: Voyager	12
Star Trek: Voyager	13
Star Trek: Voyager	14
Star Trek: Voyager	15
Star Trek: Voyager	16
Star Trek: Voyager	17
Star Trek: Voyager	18
Star Trek: Voyager	19
Star Trek: Voyager	20

A person in a blue jacket and white pants is snowboarding down a snowy slope. The background features a line of evergreen trees and a building with a chimney. The image is oriented vertically on the page.

Az EA következő generációs snowboard-játéka, az **SSX** (Snowboard SuperCross), nem sokára mind az USA-ban, mind Európában megjelenik. A játék egy olyan PlayStationös irányzatban próbál meg babérokat elhódítani, amelyben már így is tolonganak a versenyzők. Az **SSX** nagyjából a snowboard-játékok megszokott elemeit vonultatta fel, úgymint: gyors tempó, nagy légitrúkkók, a nagy hűzés viszont az, hogy az események számos bizzarr és színpompás világban zajlanak.



A Konami bejelentése szerint a *Metal Gear Solid* PS2 változata az eredeti játék Game Boy verzióján alapján készül majd. Ez a lépés egy ritka, többnyire nem szokványos átmenetet jelent. Mideo Kojima, a videojáték történelem legdicsebb alakja szerint a folytatás nehézségi szintjének a játékos Game Boy-verzióban nyújtott teljesítményéhez igazodnia kell.



FOLYTATÁS

[illegible]

A JÖVŐ ÉVRE VÁRHATÓ

Legend: 95 Kalm: Saul Myerov 2 (51) 2001 március

Category	Value	Unit
Energy consumption (kWh)	1000	kWh
Water consumption (m³)	100	m³
Waste generation (kg)	100	kg
CO ₂ emissions (kg)	100	kg
Landfill waste (kg)	100	kg
Recycling rate (%)	100	%
Renewable energy (%)	100	%
Water recycling (%)	100	%
Waste recycling (%)	100	%
CO ₂ reduction (%)	100	%
Landfill reduction (%)	100	%
Renewable energy (%)	100	%
Water recycling (%)	100	%
Waste recycling (%)	100	%
CO ₂ reduction (%)	100	%
Landfill reduction (%)	100	%

KẾT BỐN LỚN KỲ

Variable (EA)	Mean	SD	Min	Max
Age	22.3	1.1	18	25
Gender	0.5	0.5	0	1
Marital status	0.1	0.3	0	1
Education	12.5	1.5	10	15
Family size	3.5	1.5	1	6
Parental income	1.5	0.5	1	2
Parental education	11.5	1.5	9	14
Parental occupation	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5	1	2
Parental culture	1.5	0.5	1	2
Parental language	1.5	0.5	1	2
Parental ethnicity	1.5	0.5	1	2
Parental nationality	1.5	0.5	1	2
Parental citizenship	1.5	0.5	1	2
Parental religion	1.5	0.5		

Key Words

Director	James H. Brown	1993
Vice President	Charles J. Gray	1993
Treasurer	John W. Gray	1993
Secretary	James H. Brown	1993
Executive Director	James H. Brown	1993

**VALAMKOR HÍZTOS
NEELJENIK**

President	James H. Brown	1993
Vice President	Charles J. Gray	1993
Treasurer	John W. Gray	1993
Secretary	James H. Brown	1993
Executive Director	James H. Brown	1993

A SONY GYÓGYMÓDJA ÉRKEDESEN

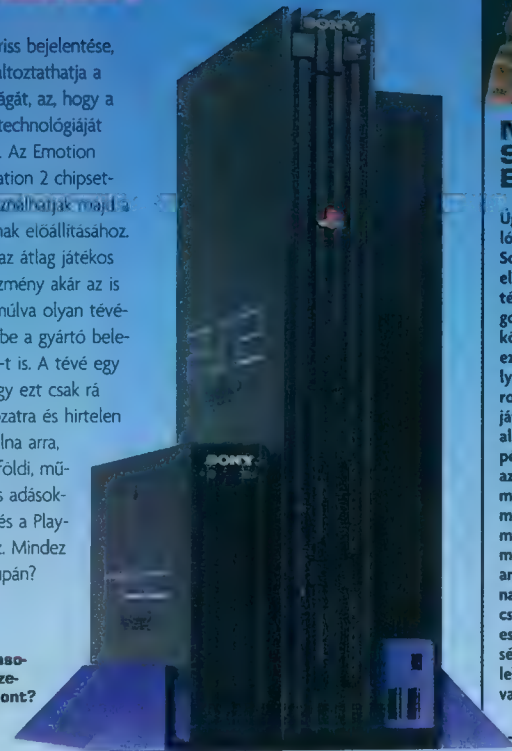
A Sony nemrégiben hozta nyilvánosságra a tervezett PlayStation2 merevememlezkiegészítés adatait (PSM60), amely lehetővé teszi, hogy online játékokban is bizonyítást tehesünk ügyességünkről. Mig az SCEI főguruja, Ken Kutaragi azt javasolta, hogy az eszköz kapacitása 20-30 GB legyen, a másik eshetőség az, hogy kétféle méretben is szállítsák a terméket. A kispénzü felhasználók 10-20 GB kapacitású szerköt kapnának, míg a komolyabb felhasználók 40 GB-ot.

Az új meghajtó a most fejlesztés alatt álló, nagysebességű, széles sávú szélességű kapcsolatok iránt is nyitottá tenné a PlayStation 2-t, és lehetővé tenné a játékosok számára, hogy gyors frame rate-tel rendelkező multiplayer játékokat játszzanak. A játékok fejlesztésének módszereire is hatással lehet az újdonság, hiszen teret enged az új zenék, karakterek, vagy akár egész epizódok feltöltésé-

nek. A Sony másik friss bejelentése, amely örökre megváltoztathatja a konzolos játékok világát, az, hogy a cég kész megnyitni technológiáját más gyártók előtt is. Az Emotion Engine-t és a PlayStation 2 chipsetet más cégek is használhatják majd a Sony-konzol klónjainak előállításához. Vajon mit jelent ez az átlag játékos számára? A következmény akár az is lehet, hogy pár év múlva olyan tévéket vehetünk, amelybe a gyártó beleépíti a PlayStation 2-t is. A tévé egy USB porttal jönne, így ezt csak rá kellene dugni a hálózatra és hirtelen a masina képessé válna arra, hogy hozzáférjen a földi, műholdas és kábeltévé adásokhoz, az Internethez és a PlayStation 2 játékokhoz. Mindez szép álom lenne csupán?

Nem hinnénk. ■

A PS2-t nemso-
kára a tévénk része-
ként láthatjuk viszont?
Csak dugd be, és
kezdj el játszani



**METAL GEAR
SOLID:
EPISODE 1?**

Úgy tűnik, hogy az epizódokból álló PS2 játékok ideje lassan eljön. A Sony Europe elnöke, Chris Deering elmondta a PSM-nek, hogy ársztratégiájuk „támogatja az associatív gondolkodást a fejlesztő-közösség körében – egy darab 30 tizenöt-ötlet forintos, 30 szintes játék helyett az emberek vehetnének három, 5 ezerbe kerülő és 10 szintes játékot”. A Sony R&D részlegének alelnöke, Phil Harrison még egy lépéssel tovább ment: „ő előre látja azt az időt, amikor naponta töltjük majd le a játékok epizódjait, végigmegyünk rajtuk, aztán eldöntjük, másnap mere akarnak továbbmenni. Az ötlet szerint a játékok amolyan szappanoperákká válnának, és mivel mindegyik játékos cselekvései másminye, így az eseményekben is lennének különbségek. Másnap pedig ezeket meg lehetne vitatni a munkahelyen, vagy a játszótéren...”

METAL GEAR 2 DVD

A JAPÁNOK MÁR MEGINTE AKCIÓZNAK

A METAL GEAR 2 IS SZEREPEL
AZ EXKLUZÍV TRAILER DVD-N

A Konami bejelentette, hogy Japánban idén nyáron kihoz egy különleges *Metal Gear Solid 2* DVD-t. Ez tartalmazni fogja a kilenc perces trailert, amit idén,

az E3-on mutattak be (előző szám)
– igen, azt a trailert, amely miatt
a videojáték-buzik napokig sóhaj-
toztak, s amelyben először talál-
kozott Solid Snake és Metal Gear
Rav. úton Manhattan felé.



Érdeme! megvenni ezt a DVD-t, am miatt még a nőttek is cs rinyáltak a L Angeles-i E3 konferencián

Rajta lesz egy dokumentumfilm is az E3-ról, számos új illusztráció Hiroshi Shinkawától, plusz a Konami mech játékának, a ZOE-nak felvételei. Mindez kábé 1500 yen-be kerül majd.

és a Konami e-kereskedelmi honlapján rendelhető meg, a www.konamistyle.com címen. Sajnos csak japán vásárlók vehetik meg, de talán akad maj belőle itthon is pár darab. ■

HÜLYÉK PARADICSOMA



AGYATLAN

APARTMAN



www.guesthouseparadiso.co.uk

UNIVERSAL PICTURES Presents A Phil McIntyre Production

STARRING RIK MAYALL & ADRIAN EDMONDSON VINCENT CASSEL HELENE MAHIEU BILL NIGHY SIMON PEGG FENELLA FIELDING LISA PALFREY

Costume Designer PAM DOWNE

Music Composed and Orchestrated by COLIN TOWNS LUCY BOULTING

Casting by TOM BROWN

Production Designer SEAN BARTON

Film Editor ALAN ALMOND BSC Director of Photography

Executive Producers HELEN PARKER MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON

Written by ADRIAN EDMONDSON & RIK MAYALL

Produced by PHIL MCINTYRE

Directed by ADRIAN EDMONDSON

PSM-Depo

KIEGÉSZÍTŐ RENDELÉS KÉNYELMESEN ÉS GYORSIAN.

Gazdagítsd eszköztárad a legújabb kiegészítőkkel! Nézd meg alaposan az oldalainkon található eszközöket! Némelyiket magazinunk korábbi számaiban már bemutattuk. Akkor, mint kizárólag külföldön beszerezhető különlegességet említettük őket, de most te is bármelyikhez hozzájuthatsz! A termékek neve mellett egy piros sorszámot találsz. Postai megrendelés esetén ezt kell a mellékelt kupon PSM-DEPO rovatába beírni. A kiegészítők csomagolási és postázási díja 400 Ft. Megrendeléseket postai úton (a mellékelt kuponnal), telefonon illetve faxon, vagy E-mailben veszünk fel.



2. GAMESHARK

Kódróló eszköz, amelynek segítségével lezúzható a legrosszyabb szörnyeket, megkaphatod a legizmosabb fegyvereket és feltuningolható a kocsi. Több száz beprogramozott kóddal kapod meg, de te is beírhatod az újdonságok kódjait. Praktikus eszköz, amelynek segítségével könnyedén nyered a legnehezebb játékot is.



1. CANEMAN SUPER JOYPAD

Különleges joypad, amellyel az összes PS és PS2 játék játszható. Hanyattgérként is bevethető, egykezes eszköz.



1. CRAZY ROCK GUITAR

Egyszerű használhatóságú speciális gitár, amelynek segítségével percek alatt Jimmy Hendrix-szé válhatsz.

4. INNOVATION

EXTREME JOYT GUN

Playstation és Saturn kompatibilis fénypisztoly. Programozható újratöltési lehetőség és valószerű visszarugás jellemzi. Kompatibilis a Namco GunCon-jával, a pedál pedig játéktérmi érzést kölcsönöz neki.



5. TIME CRISIS

Kompatibilis a Namco GunCon-jával, pedált is kapsz hozzá. Eglyövéses és turbó-tűzés üzemmódban is kinyírhatod a lányt fogva tartót.

6. MASS VIBE

Mellény, amelynek segítségével szó szerint bőrödön érezheted a centrifugális erőt, a gravitációt, a földrengéseket és a robbanásokat. Masszázs üzemmódja annyira profi, hogy ezentúl nem lesz szükséged barátnőre.





T.J.A.V.T. GAME PAK:

2 MB, vagyis 30 blokk kapacitású.
Egyszerűen kezelhető, precíz eszköz.

T.J.B. PANTHER OMEGA MEMORY CARD:

Hordozható, gyors, 8 MB kapacitású. 12 szín közül választhatsz, és kulcstartót is kapsz hozzá.

8. RF SWITCH:

Automatikusan átvált a tévéről a játékra, extra hosszú kábelt kapsz hozzá, így nem vagy a tévéhez kötve.



9. SPINT KEMP:



Vibrációs analóg controller háromféle üzemmóddal. Babarózsaszín és pelusék színben is kapható.

10. SUPER DANCE:

Playstation táncszőnyeg, amelyen riszálhatsz fenekeid mint Demi Moore, vagy pogózhatsz mint Johnny Rotten.



12. ULTRARACE:



Mini, kézben tartható kormány-eszköz autós játékokhoz. 10 programozható tűzgomb, analóg kormányzás, LED-kijelző. Annyira új, hogy még Mr. McRae-nek sincs belőle.

11. WIRELESS DUAL ANALOGUE:

Vezeték nélküli Dual analóg eszköz, számtalan üzemmóddal. Legalább annyit tud, mint a standard controller, de most már akár a budin ülve is irtahatsz a gonoszokat.



11. THUNDERBOLT DOUBLE REMOTELY-SENIOR

Haveroddal egyszerre ketten is használhatjátok. Strapabíró, Dual-Schock-os szerkezet sokféle lehetőséggel, turbótüzelés és lassított film opcióval.

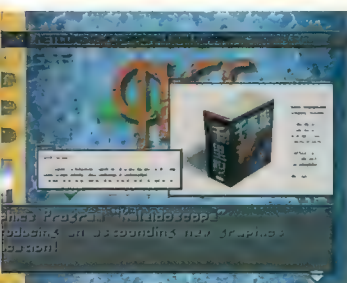


A termékek mellett megadott árak az ÁFÁ-t tartalmazzák! Rendelésedet - amennyiben nem a postai utánvételt választod - leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel nappal a rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1125

Elérhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz: depo@cmk.hu

PSM-Depo



Megtévesztő módon a tártóp-
képernyő azt sugallja, hogy a való-
ságosan több változattal lehetőséged
van. A küldetések rendje azonban
előre meghatározott.



Hoppá! Akár már egy jól el-
látott útnak is végetes követke-
ményei lehetnek a Wanzerek szá-
mára. A pilótafülkében sem más
helyzet: a hamutartó felborul, az
almák kiömlik, a csoki pedig elol-
vad a zsebemben...



Body 360
L 250 R 250
Lc9 306
Pilot 20



Body 263
L 212 R 212
Lc9 260
Pilot 20



MECHANIKUS ERŐMŰVÉSZET EGY KIS SZEREPIJÁTÉKOS BALHÉVAL. Ó IGEN



Front Mission 3

„Ahányszor megparancsolod egy wanzernak, hogy támadjon, a kamera ráközelít,

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Square Europe
■ FEJLESZTŐ	Squaresoft
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	11 felett
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	Egy

Cyerünk már, te is tudod, hogy akarsz egy ilyen. 12 méteres mech-ruha hipermodern fegyverzettel? Nem lenne semmi.

Amikor pedig végeztél a zúzással, sosem lesz gond a parkolás – vállból tüzelve csinálsz magadnak helyet.

Még mielőtt csodálkoznál: nem sok korábbi Front Mission játékot találsz. Az első FM a Super Famicom (SNES) jelent meg, még mielőtt áttért volna a PlayStationre, de a sorozat csak most mutatkozik be Japánon kívül. A Square új, európai fordítóirodájának köszönhetően a kontinens játékosai most belekóstolhatnak a széria bemutató szintjének megfelelő játékba.

A játékmenet azonnal ismerős lesz majd a Konamis Vandal Hearts sorozat játékosai számára, a videó-mániásokat pedig a Lazer Squad-ra és a régebbi X-Com játékokra emlékezteti majd a program. A 3D táj rácsra van osztva, a wanzerek pedig minden körben korlátozott számú mozgó és tüzelő lépéssel bírnak. Ha te végrehajtottad már lépéseidet, az ellenség sem marad rest, és rögtön reagál. Ez a rendszer

nem újdonság, és sokkal egyszerűbb, mint amilyennek hangzik, de ettől még igen könnyen függőséget okozhat. A lényeg az, hogy minden körből kihozzuk a lehető legtöbbet, felismerjük és semlegesítsük a legnagyobb ellenséges fenyegetéseket, majd végrehajtsuk a végső csapást. Ha jól csináltad, a végére szilánkokra zúzod a többi mech-et, míg a saját csapatod veszteségei elenyészők lesznek. Itt nincs szó fárasztó, statisztikákra alapuló, Risk-stílusú harcra. Ahányszor megparancsolod egy wanzernak, hogy támadjon, a kamera ráközelít és közvetlen közelből szemlélheted az animált erőpróbát, amelyben két wazer tépkedi egymás ízületeit, üríti tölténytárait és csinál egymásból



HOGY KELL...

LENYÚLNI A LEGJOBB SZERKÓT

Adott esetben a masszív játékidő majd' egyharmadát fegyverek és egyéb felszerelések képernyőin töltöd. A mech üzemeltetése falja a pénzt, így imo néhány tipp arra, miként jöhetsz ki a szűkös keretből.



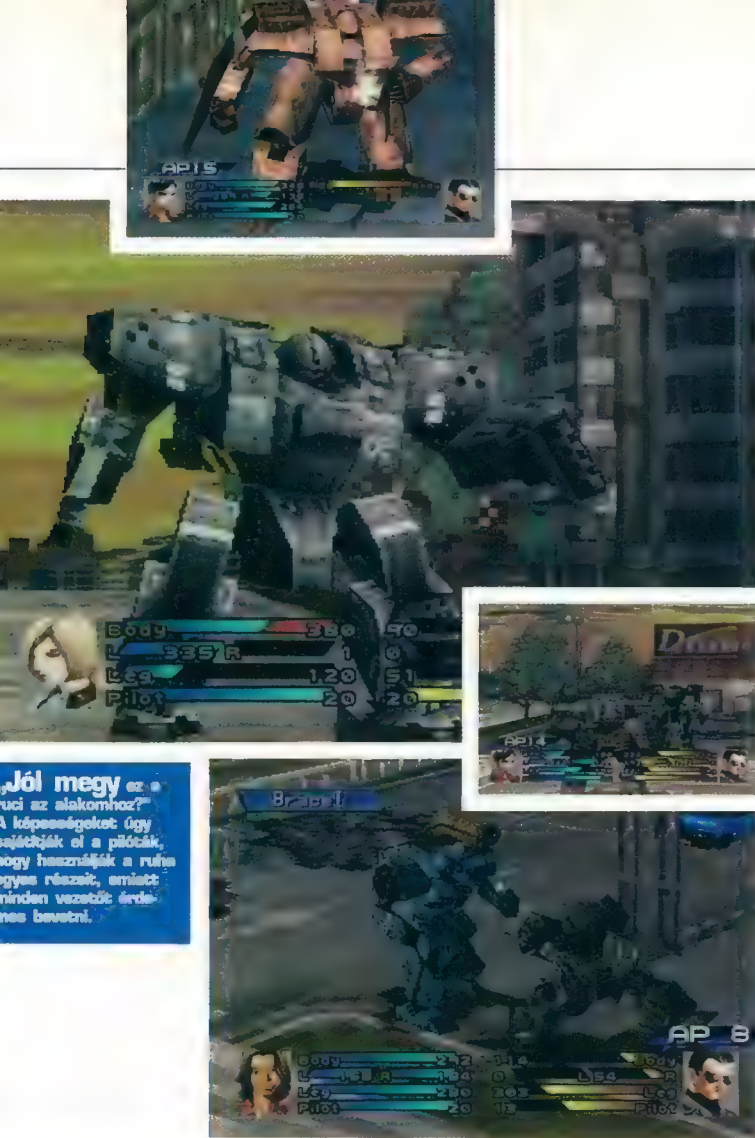
Az első módszer az, ha vásárolni mész a feketepiacon. Ha a megfelelő helyeken barátokra teszel szert, a kivételes ajánlatokról a BBS hirdetőtáblán át értesítenek partnereid.



Egy másik, rendelkezésedre álló trükk az, ha megadásra kényszerít az ellenséged, így a mech a hadiszákmányod része lesz. A történelmet a győztesek írják, a veszteseknek pedig csak az aláírás jut.



A leghatékonyabb módszer azonban a mehek elkommunizálása. Kiíjcsztheted az ellenséges mech pilótáját a szerkezetből, ha felborítod a masinát. Ekkor belesempésztheted saját embered, még mielőtt kiderülne a turpisság. Az igazi para akkor jön majd rájuk, ha megtudják, mi történt...



Jól megy ez a ruci az alakomhoz? A képességeket úgy sajátítják el a pilóták, hogy használják a ruha egyes részeit, emiatt minden vezető érdekes bevetni.

s közvetlen közelből szemlélheted az erőpróbát

krázó roncsot. Ehhez képzelj hozzá némi ingyencsöveget, például a rongálható környezetet, az orvlövés zoom nézetét, így az eltévedt lövedékeket, amelyek az emel mellett elsúvítva a földbe trafálk és ott robbannak fel – mindez annyijól kivitelezett, hogy sokkal nehezebb megenni a dolgot, mint hinnéd.

A látvány szempontjából az FM3 színvonalas; ez még akkor is igaz, ha a *grant Story* szédítő magasságaiban nem fel. A közeli képeknél előforduló pixelesedés és az egyszerű színsémák miatt azonban nem a legszebb a játék, az irányított fegyverek pedig hajlamosak szilárd pályákon is áthaladni. Mindezzel együtt is megfelelő a hadászati hiperrealizmus és a mindennapos részletek megjelenítése. A város apróságok, mint a forgalmi terelőjék és a vészvillogók is képesek egy szótópályás úttestet városi csataterévé kitítani. A *Front Mission* bizonyos szempontból stratégia-RPG is, amely lehetővé teszi, hogy két párhuzamos (és 95 %-ban páris) történetet játssz végig.

A küldetések között pilótáid más karakterekkel társaloghatnak, s információ-

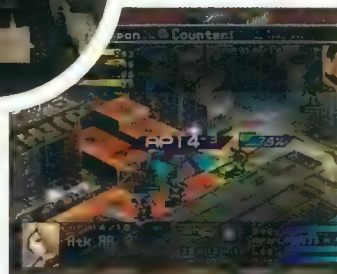
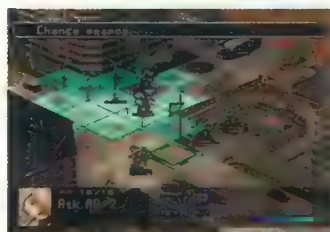
kat szerezhetnek még a következő drámai eseményeket felvezető filmbejátások előtt. A játék cselekményét egyesek magasztalják, de nagy a minőségbeli különbség az intelligens alapötlet és a forgatókönyv között. A sztori 100 év múlva játszódik, amikor a politikai instabilitás átrajzolja a Föld térképét és öt szövetségi szuperállamra osztja azt. Történetünk elsősorban a Csendes-óceáni Perem nemzeteivel foglalkozik, amelyeket csak nemrég egyesítettek annak érdekében, hogy elkerüljék az egyéb globális hatalmak túlkapasait. Az ellenséges erők nagy része kis zsoldos-csoportokból áll, amelyeket a különböző kormányok béreltek fel. Az izgalmas és szövevényes bevezetés – amelyhez hozzáadódik az ijesztő részletességű, de opcionális hálózati történelmi adatsor is – után azonban a sztori hajlamos ellaposodni, vagy nevetségesse válni.

front mission 3

Az egyetemista tesztpilóta, Kazuki Takemura lepattant, a hetvenes évekből visszamaradt haverja, Ryogo társaságában épp wanzereket szállít egy katonai bázisra, amikor egy titokzatos robbanást követően lezárják a terepet. Amikor visszamennek dolgozni, Kazumi igencsak megdöbben, mert talál egy e-mailt, amelyben feltevére azt írja, hogy a bázisra szállították, s szeretne vele találkozni. Vajon hívják a zsarukat, vagy a firkászokat, amikor a katonaság semmit sem hajlandó elárulni?

Természetesen nem. Diákok elvégre is. Egy bárba mennek, ahol felcsipi őket egy titokzatos, de csinos tudóshölgy (aki még azt is elmondja nekik, hogy egy külföldi ügynökségnek dolgozik), s ők az ismeretlennel együtt a bázisra mennek – bár ekkor már belebujnak 12 méteres fémruhájukba (hátha nem veszik észre őket). Épp, amikor kezdted volna elhinni, hogy egy mehek lakta jövőbeli világ létezik, jön a közömbös

Nézd meg jól ezeket a képernyőket, ezekről derül ki ugyanis, hogy milyen a „valódi” játék. A kék kockák a mozgási lehetőségeket mutatják, a narancssárgák pedig a fegyverek hatótávolságát. Még nincs keső kilepni...



Kevés egységet irányítasz, és nem sok ellenséget vadászol le a

küldetésekbe



"Mindenkit legyőzők fél kézzel. Teged és a pöffedt barátaidat is. Hukk!"

karakterek ostoba viselkedése, s illúzióid szertefoszlának.

Az FM3 designjának egyik alapvető húzása az, hogy a csaták rövidek és csatának. Kevés egységet irányítasz és nem sok ellenséget vadászol le a küldetésekben, így a csaták hossza fél óra alatt marad. Bizonyos szempontból ez kiábrándító, mert a korlátozott lehetőségek sosem adnak lehetőséget olyan, kétórás harcokra, amelyeket a *Vagrant Hearts*-ban már megszokhattál.

A tempó azonban sosem lankad; mindig valami más elemet dobnak be a harcba, így érdeklődésed mégis megmarad. Néhány küldetésben hirtelen azt látod, hogy a kör végén egy szövetséges tenger-alattjáró nagy hatótávolságú lövedékei segítenek be, más esetekben pedig esetlen tudósokat kell fedezned menekülés közben, vagy egy gát felrobbantásával kell felmosnod az ellenség erősítéseit. Az igazi gond a *Front Mission*nel az, hogy bőven akadnak benne olyan idegesítő hibák, amelyek még a dalai lámát is kihoznák a sodrából. Minden két dologra, ami rendszerben van a programban, van egy hiba,

amely jócskán levon a srápnél-parti élvezeti értékéből. Például, a kézipuskás emberek túl kemény ellenfélnek bizonyulnak, s gyakran le tudnak győzni egy mechet, mert nehéz őket eltalálni. A mesterséges intelligencia korlátozott, sok ellenség egyesével támad ahelyett, hogy csapatban és hatékonyan nyomulnának előre. Az ölés rendszere sem teljesen logikus – ahelyett, hogy kihasználhatnád a pilóta különleges képességeit taktikai fölényed tudatosítására, a fickó legalább annyira esetlegesen használja egyéni vonásait, mint amennyire rendszertelenül fejleszti azokat.

A nehézségi szint már jelent valamennyi kihívást, de ha a virtuális edzőpályán próbálgatod mechedet, rögtön túl könnyű lesz a rákövetkező küldetés. Az osztályozási rendszer a



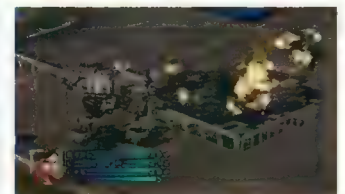
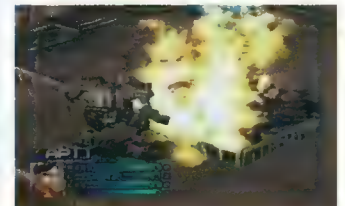
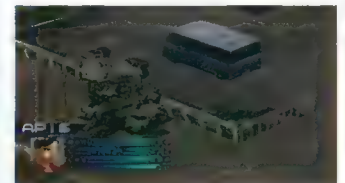
tapasztaltabb stratégiák számára nyújt némi élvezetet, így ha platina-medált akarsz szerezni minden csatában, alapfel kell kötnöd a gatyádat. A harcrendszer leegyszerűsítése a korábbi FM játékokhoz képest azt jelenti, hogy a játékosnak kevesebb a kombinációs lehetősége, így a csetepaték egy idő után egyhangúvá válhatnak. Az első pár kör után már tudni a pálya, így nem sok új meglepetést, vagy trükköt hoznak a küldetések.

Ha egy cég komolyan gondolja, hogy a tömegpiac számára készíti stratégiai játékokat, alap dolog, hogy az interjúfész olyan egyszerű és praktikus legyen, hogy minden játékos számára lehetővé tegye a játékmélet kihívásaival való megbirkózást. Nos, a *Front*

HOGY KELL...

MEGCCSINÁLNI A LEGJOBB NÉGY DOLGOT EGY 12 MÉTERES MECHBEN

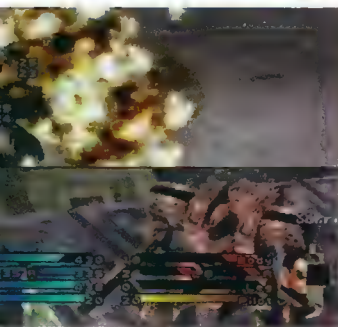
- 1) Látogasd meg a bankárodát, és finoman kérdezz rá, hogy melyek a legkedvezőbb kamatok, amelyekkel nagy, meghatározatlan lejáratú kölcsönt vehetnél fel.
- 2) Kibáld ezt fémes hangon: „20 másodperced van, hogy átadd a pénzt!”, majd adj furcsa hangokat, mintha hibás lenne a mech, és számolj vissza kettesével.
- 3) Figyeld az irányítást: Mindig kövesd a merev geometriai mintákat, ha egy kukoricaföldön haladsz át, de előtte szólj egy amatőr fotósnak [lásd lentebb].
- 4) Mielőtt leparkolnád a mechedet a ház előtt, állítsd be Neighbourhood Watch (Szomszédfigyelés) módra a rakétavetőt és vésd egy tucat rovátkát az etetőbe.



A szomszédokra leselkedni csak gyerekkorban jön be. Nameg, Wanzerben ülvé

HA EZ TETSZETT, MIT SZOLSZ EHHEZ?
VANDAL HEARTS II
 (PSM09 8/10)
 Konzolstratégia magas szinten

A lehető legtöbb tapasztalatot akkor gyűjtheted, ha minél több ellenséges végtagot megron-
 tálsz, mielőtt szétcsumázod a tes-
 t. Erdemes célzással és kortú-
 el operálni



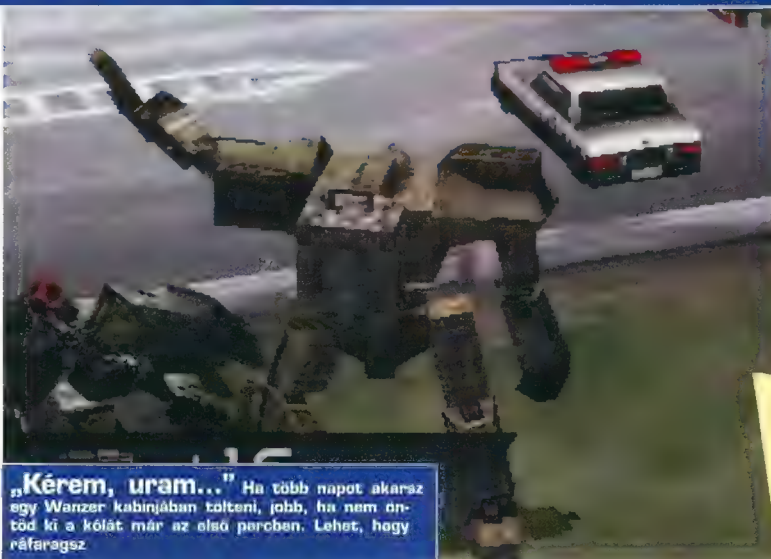
JDF katonáknak álcázott Da Han
 Zhong zsoldosok hatolnak be menekülőjármű-
 vünkbe. Itt a Wanzerék ideje...

Y a csaták hossza fél óra alatt marad?

mission 3 esetében megvan annak a
 szélye, hogy a játék elijeszti a kevésbé
 ivatottakat, ugyanis túl sok benne a
 tisztika és a villogó szám.

Bár nem az FM sorozat fénypontja, a
 ék mégis figyelemreméltó. A beállítás, a
 chnikai eszközök, a háttér, a kidolgo-
 tság, az animált csaták és a hosszú já-
 idő mindenképp pozitív oldala a prog-
 nnak. Az interfész, a sztori, a közép-ala-
 ny nehézségi szint és az MI furcsaságai
 óban kritikát érdemelnek, de szeretni
 od mechedet és a stratégiát, amellyel
 nyítod majd őket. Sok estéd rá fog
 nni erre a játékra. ■

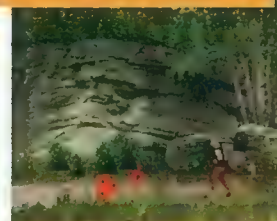
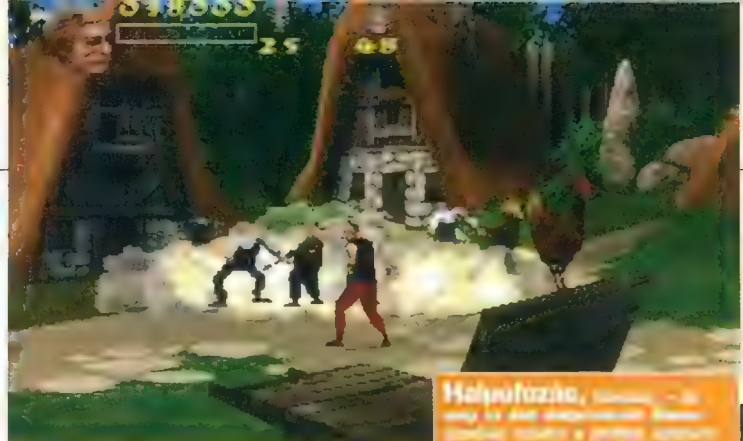
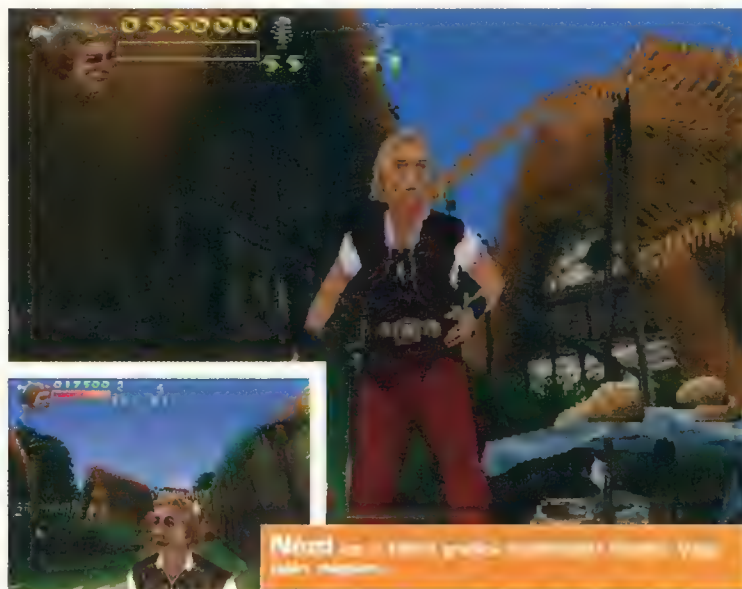
Zy Nicholson



„Kérem, uram...” Ha több napot akarsz
 egy Wanzer kabinjában tölteni, jobb, ha nem ön-
 tód ki a kóliát már az első percben. Lehet, hogy
 ráfaragsz

PlayStation
 Magazin
ÉRTÉKEKÉLÉS

- | | | |
|----------------|--|---|
| ■ GRAFIKA | Nagyrészt rendben van 8 | ■ ÖSSZKÉP |
| ■ JÁTSZHATÓSÁG | Mély és élvezetes, különféle küldetésekkel 8 | Az év egyik legjátshatóbb stratégiai játéka, amely-
ben a pirotechnika is hozzáad az állvakargatás élve-
zeteihez. Valószínűleg nem sok új rajongót vonz
majd, de a régiek jól meglesznek vele |
| ■ ÉLETTARTAM | Végre egyszer az „50 óra játékidő” nem csak marketingfogás 8 | |



A GALL BETLIZIK A TETRIS-SZERŰ JÁTÉKBAN



Asterix & Obelix Take On Caesar

„Tíz perc múlva ásitózni fogunk, és ez állandósul...”

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Cryo
■ FEJLESZTŐ	Tek 5
■ MEGJELÉNÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

HA EZ TETSZETT,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

ASTERIX (PSM 3/10)
Biztos bejön neked ez a reménytelen platform/
stratégia keverék. Te reménytelen perverz

Aráncozabb olvasók még emlékezhetnek a kvarcjátékokra, amelyek minden tanárt az örületbe kergettek a nyolcvanas években. A *Climbert*, az *Egget* és egyéb klasszikusokat felvonultató pittygő, villogó masinák könnyen elértek az iskolaköpeny zsebében, vagy a hátitás-kában. Primitív, digitálisóra-szerű grafikájukhoz hasonlóan egyszerű játékmélet társult; rendszerint jobbra-balra kellett mozdulnunk, hogy elkaphassunk vagy visszaverjünk valamit. Az LCD-s élvezetek azonban minden fárasztó oroszlórárt feldobtak. Na ja, azok voltak a szép napok. Könnyek szöknek az ember szemébe.

Azóta viszont jó pár év eltelt. Nézzük csak például az *Asterix & Obelix Take On Caesar*-t. A játék a PlayStation poligonerejét teljes egészében kihasználva gyönyörűen élénk tárja a rómaiak által meghódított Franciaországot. Centúriók és gallok duhajkodnak az erdei tisztásokon, s falusi dárídókon szopósmalaccal ünnepelnek. Igazán szép látvány, ideális terep arra, hogy... na... szóval hogy jobbra-balra mozgjunk, és elkapjunk, illetve visszaverjünk valamit. Akármilyen meglepő és hihetetlen, összesen ennyi a dolgunk a játékban. Minden szinten valami újjal dobnak meg, kövektől pókokon át vaddisznókig, de minden esetben csak jobbra-balra mozgunk és elkapjuk őket. Vagy visszaverjük.

Mindig van egy kvóta, amelyet teljesítenünk kell, például verjünk vissza 100 halból 90-et, és ilyesmi. Ha nem sikerül a kvóta elérése, újra kell próbálkoznunk. Ha azonban sikerül a dolog, egy klipet láthatunk a névadó filmből, Asterix és Obelix (Gerard Depardieu) főszereplésével, akik angolra szinkronizáltnak (t)raccolnak a rómaiakkal, satöbbi. Aztán jön a következő szint, itt is elkapunk, vagy visszaverünk lamit. Öt perc után a használati utasítás fogjuk böngészni, nézven, hátha kihagyunk valamit. Tíz perc múlva ásitózni fogunk unalomtól, tizenöt perc múlva pedig felkötjük magunkat a controller vezetékeihez.

De várjunk csak! Mi ez itt? Néhány szinten a jobbra-balra mozgás mellett ugorhatunk is! De... Óh. Ez is fárasztó. Végül, őszintén szólva, a legújabb Asterix játékkal játszani körülbelül annyira élvezetes, mint nem játszani vele, és az üres képernyőt nézni helyette. Most tényleg hogyan töltenéd az estédet? Összetörni egy Mitsubishi Evo VI-ot a *Gran Turismo*-ban? Zombikat boncolni a *Resi*-stílusban? Angliát vezetni győzelemre a fritzek ellen az EB-n? Vagy száz hal elől ugrálnál fél?

Jonathan D...

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA	Csinos és hangulatos. Ezzel semmi baj	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Mint egy IQ-teszt egereknek	1
■ ÉLETTARTAM	Már a celofánban is klinikai halál állapotában van	2

■ ÖSSZEKÉP
Talán a legkevesebb élvezetet nyújtó program a PlayStation mai világában. Az *Asterix & Obelix* keserű pirula lesz a gall dúo rajongóinak. Lepjük meg vele ellenségeinket



Talán kedves a játék kinézete, de a kezelési a komolyabb játékosoknak is tetszeni fog. Fent Dole (igen, a Chip 'n' Dale-ből) épp akkorát akar farolni, hogy elérje a kanyarban a turbót.



A grafikai részletesség hiányosságai talán még a legutóbbi gondolat jelentik az osztott képernyős módban. De hol a többi versenyző? Elég egyedül vagyunk itt...



ÉG EGY KIS DALOLÁSZÁS, ÉS HÍVJUK A MENTŐKET



Disney World Magical Racing Tour

Az első pár órában visítozni fogunk, mint a hatévesek

ARTOTÉK

ADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Crystal Dynamics
MEGJELENÉS	Már kapható
ORHATÁR	Nincs
ÁTÉKOSK SZÁMA	Egy, illetve kettő

A EZ TETSZETT, IT SZOLSZ EHÉHEZ?
CRASH TEAM RACING
SM 9/10)
Úszkálós, fegyverkezés, változatosság. Minden, ami kell

Van valami természetellenes abban, ha Beatrice dalokat tanítunk hat év alatti kisgyerekeknek, de ha vannak unokaöccseid vagy unokahúgaidd, biztos tudod, mekkora ereje van a Disney névnek a játékboltokban.

Első kukkantásra a *Magical Racing Tour* nagyon hiteles alternatívának tűnik a gokart-játékok piacán, különösen a fiatalabb közönség számára. A kezelhetősége jó, és az összes régi jó trükk – startvonal-turbók, faroló-bonuszok – megvan benne az inyenecbbek számára.

A *Magical Racing Tour* egy új módot talált a Disney licenc felhasználására. A pályák nem csak amolyan akadálypályák, hanem vídamparki attrakciókra épülnek. Vannak benne mutatványosok és egyéb műsorszámok is, amelyeket azért terveztek, hogy menet közben, nagy sebességnél rájuk is vessünk egy pillantást. Ennek megfelelően a kartok is

változnak; havas lejtőkön siléc lesz belőlük, a neandervölgyi időkben terepjáróba ülhetünk, míg a dzsungel folyóin kishajóval mehetünk végig. Sok pályalevágást fedezhetünk fel, és az első pár órában visítozni fogunk, mint hatévesek.

De mindennek megvan a maga ára. Ezt a játékot csak egy vagy két játékos élvezheti, míg a rivális programok alapban támogatják a Multi Tap négy játékos számára nyújtott előnyeit. Ami még rosszabb: az osztott képernyős módban nincsenek CPU kartok, így a fej-fej melletti versenyzés azonnal unalmassá válik annak, aki az élre tör.

A szülő játék hosszú távú vonzereje is kérdéses, mert a legtöbb power-up bonuszt más játékokból másolták, ahol viszont eredetileg a multiplayer módhoz készültek. Elég a „zapper” bonuszra gondolni, amely a többi kartot lassú, összetaposható békává változtatja. Egy egyszemélyes játékban elég rossz takti-

ka kitenni a játékost olyan veszélynek, amelyet nem kerülhet el. Nem, ez nem paranoia, ezek a kartok igazán el akarnak gázolni minket. Vidáman a farkunkra lépnek, s bezsebelik a bonuszokat anélkül, hogy egymást is szabotálnák.

Óh, és lehet, hogy néhány karaktert el kell majd magyarázni a kis rokonoknak. Sajnos Mickey és Donald ma nem tud itt lenni velünk, ehelyett olyasvalakit kapunk, aki a gonosz második csatlósja lehetett a *Kacsamesék* 87. epizódjában...

Ettől függetlenül vannak a játékban jó dolgok, amelyeket a játékos a korától függetlenül élvez, de a *Magical Racing Tour* úgy utánoz más gokart-játékokat, hogy közben nem mutatja meg, mitől is jök az eredetik.

Ja, és áldjátok a szerencséteket, hogy nincs már helyünk a dalokról is írni... ■

Zy Nicholson

PlayStation
Magazin

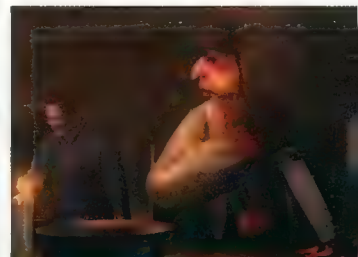
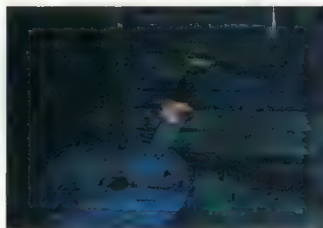
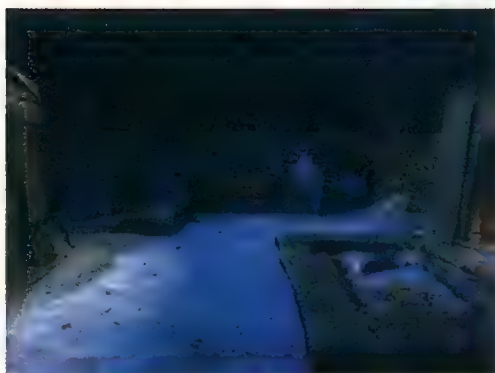
ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Megfelelő mélység, bőséges részletek	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Alapvetően ígéretes, jó kezelhetőséggel párosulva	7
■ ÉLETTARTAM	Hiányzik a négyesemélyes mód	5

■ ÖSSZEKÉP
Vannak benne szórakoztató pályák, sok levágással, de az a néhány design-probléma kétségessé teszi a *Magical Racing Tour* hosszú távú értékét. Maradjunk inkább a *Crash Team Racing*-nél

6
TÍZBŐL

A renderelt elemek sem dobálják fel a kalandozásainkat, és semmi nem segít abban, hogy rájussunk, merre is kell mennünk



A karakterek csak ottéle, filmbejátszóssá válnak tudnak élni kérdésekre. Pótolnak



TÚLÉLÉSI HORROR KÉPESLAPOKON? ILYET MÉG VLAD SEM LÁTOTT...



Dracula: The Resurrection

Egy ember keresgél jobbra-balra, minden különösebb értelem nélkül..

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Microids
■ FEJLESZTŐ	In-house
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...
DISCWORLD NOIR (PS07 8/10)
Jófejta PlayStation kaland-játék, hangulatos látvány-elemekkel

Elvezed a fák évgyűrűinek erezetét számolni? Kedvenc időtöltésed a hópelyhek csillogásának bámulása? Ha nem, a *Dracula: The Resurrection* cirka öt percen belül az örületbe kerget majd. A mutass-rá-és-kattints jellegű PC-kalandjáték átírása elvileg Jonathan Harker Transzilvániába való visszatéréséről kellene szólnon, s a főhősnek hön szeretett Nináját kellene keresnie, ehelyett azonban egy ember csak keresgél jobbra-balra, különösebb értelem nélkül.

A fő probléma a játékban maga a haladás. Egy kis, ékszer-szerű ikont kell mozgatnunk a képernyőn, amíg az egy mutatóvá nem alakul – ez azt jelenti, hogy továbbmehetünk. Sok forgolódásban, ikonrángatásban, és angolszász káromkodásban lesz részünk, amikor rájövünk, hogy bármilyen kis eltérés felfelé

vagy lefelé eltüntetheti a mutatót. De mindez csak kínjaink kezdete. Drakula gonosz erői arról is gondoskodtak, hogy úgy elrejtsek a megkeresni való tárgyakat, hogy ha csak nem tudjuk egészen pontosan, merre is kell keresgelnünk, semmi esélyünk se legyen megtalálni őket. Ha bele is botlunk a kilincsgombba, a csúzliba, vagy a kulcsba, a magyarázatok és bármilyen más segítség hiánya azt jelenti, hogy már a tárgyak használata is maga a kín lesz.

Nincs semmi különösebb baj az ilyen-féle kalandjátékokkal (reméljük, a *Secret Of Monkey Island* hamarosan megjelenik a PS2-n), de amikor nem dolgozzák ki őket rendesen, nincsenek minijátékok, nincsenek kicsi autók és nagy robbanások, csak a fejfájást okozzák. A Microids azzal próbálta meg feldobni a dolgokat, hogy bevezette a 360 fokos forgás lehetőségét (a képernyőről képernyőre való ugrás helyett), és

teljesen renderelt karaktereket használt fel, akik filmbejátszásos párbeszédekkel rohannak le minket. Hát, ha ez a gyógy-mód, mi inkább a betegséget választanánk – a forgás arra jó, hogy eltévedünk és elfelejtjük, hol is jártunk, a karakterektől meg herójtá támad az embernek.

Nem akarunk még egyet belerúgni egy olyan játékba, amely amúgy is halálos agóniában rángatózik a földön, de az egyetlen dolog, amelynek mindenképp kellene lennie a *Dracula*-ban, a hangulat. legijesztőbb dolog az egész játékban az, hogy kétségtelenül az az időtlenül hangos retesz a fogadó ajtaján, amely figyelmeztet arra, hogy nem sikerült újraéleszteni Bram Stoker krimi-klasszikusát. Maga a horror a játék, de azért, mert nincs benne semmi horror, vagy igazi történet. ■

Pete Wil

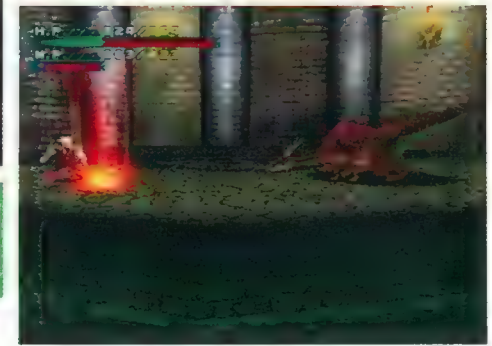
PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA	Szintelen képeslapok az unalmas sötétség világából	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Vándorolunk céltalanul álcázott tárgyak között	2
■ ÉLETTARTAM	Ha megalszik a tej a szádban, ez a te játékod	2

■ ÖSSZKÉP
Az emberek évekig emlegették a *Myst* híres-hírhedt unalmasságát, de ehhez a játékhoz képest a korai előd egy remekbeszabott, izgalmasban bővelkedő kalandjáték. Bárcsak ne kelt volna ki a dobozból Drak

2
A TÍZE



A sárkányok...
A sárkányok...
A sárkányok...
A sárkányok...

Y SZEREPIJÁTÉK, AMINEK NINCSEN MEGFELELŐ ELŐDE



Dragon Valour

Felidézi a 16-bites verekedős játékok sötét fénykorát...

RTOTÉK

MO:	SCEE
ESZTŐ:	Namco
JELENÉS:	Már kapható
HATÁR:	11 év felett
ÉKOSOK SZÁMA:	1

EZ TETSZETT,
SZOLSZ EHHEZ?
FINAL FANTASY VIII
405 10/10
István megint legjobb PlayStation játék

A ttól eltekintve, hogy ebben a magazinban mindig magas pontszámokat kaptak, a *Final Fantasy* játékok még messze nem tökéletesek. Vannak olyan játékosok, akik inkább ki-kapcsolnák a párbeszéd buborékokat és a felváltva variálható küzdelmeket. Attól függetlenül, hogy a *Dragon Valour* a *Final Fantasy*-ből merített jó pár ötletet, a Namco mégis felváltotta a hosszú harci procedúrát valós idejű harcra. Van egy másik újítás is, ami sokkal jobban funkcionál, mint ahogy azt már a *Final Fantasy* sorozatban már megszoktuk, ez pedig nem más, mint amolyan apáról-fiúra való karakterválaszthatósági lehetőség, amivel kikerülték a túlkomplicált harci procedúrát.

Az egyetlen hasonlóság, ami a játékban a *Final Fantasy*-re emlékeztet, a navigálható világtérkép. Az egész játék felidézi a 16-bites verekedős játékok sötét fénykorát. A cselekmény is

megvan annyira rendezve, hogy meglegyen az igazi kaland érzése, de az egyszerű alapokra felépített varázslási rendszer is annyira földhözragadt, hogy az egészséghelyreállító varázslaton kívül a többi szinte teljesen felesleges. A játék abszolút nem nevezhető igazi RPG-nek, inkább platform játékok elemeinek tömkelegével van tele, nem beszélve arról, hogy a karakterek között mondhatni semmilyen közös dolog sincsen. Nagyon ki akarták faragni a személyiségüket, de így sem lettek többek egy gyenge karikatúránál. Sőt, az elamerikanizált kísérlet az Erzsébet-kori párbeszédre igazán idegesítő. Példának okáért Lodonya olyan beszélősokkal tarkítja mondanivalóját, hogy: „Thou’rt a vulgar one, it’s adieu for now.” (Minek lévén te túlonúl vulgárisnak találtattál, ezek

flytán istenhozzádót mondok néked.) A legrosszabb kijelentései úgy hangzanak, mintha Shakespeare-t hallgatnánk egy rossz tolmácsgéppel. A harcban fel lehet fedezni néhány variációt, de a környezetben annyi interaktivitást sem fogsz észlelni, mint egy villamoszékben. Néhány résznél be fogsz látni a nyitott ajtókon, de nem tudod majd az ellenfeleidet megsebezni, mert amíg át nem mész a másik szobába, addig ők is a 2D-s háttér részeit alkotják. És ami a magaslatokba emeli a 16-bit érzést, az a korszerűtlenség. Ha éppen denevérekkel csatázol, akkor kis aranytallérokat hagynak maguk után, ami nem másból esik ki, mint az ici-pici denevérszébükből. Na, közi szépen... ■

Lee Hall

ayStation
Magazin
RTÉKELES

■ GRAFIKA:	Semmi extra, és semmi ami inspirálna 4
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Old-school helyett inkább kiöregedett 4
■ ÉLETTARTAM:	Rengeteg tennivaló, bár csak ne lenne 5

■ ÖSSZKÉP
Még ha lenne is a játékban kreativitás és eredetiség, akkor is csak egy átlagos játék lenne. A *Dragon Valour*-ban nincsen modern grafika és a játszhatósága is gyatra. Nagyon gyenge munka.

4
TÍZBŐL

The image shows the front cover of a PlayStation game case for 'Nightmare II'. The cover art features a dark, atmospheric scene with a large, stylized red and black logo in the center that reads 'NIGHTMARE II'. Above the logo, the word 'NIGHTMARE' is written in a smaller, white, serif font. Below the logo, the Roman numeral 'II' is prominently displayed. The background is dark and textured, with some faint, glowing elements. In the top left corner, there is a small red and white logo. In the top right corner, there is a small red and white logo with the word 'NIGHTMARE' underneath it. The PlayStation logo is visible in the bottom right corner. The game case is shown at an angle, with the spine visible on the left.

„Képernyőd egyfolytában vörös lesz a kiontott vértől...”

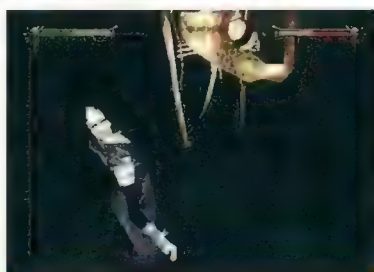
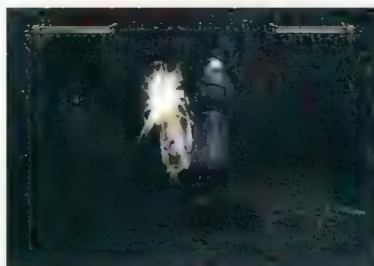
■ KIADÓ	Konami
■ FEJLESZTŐ	Kalisto
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	18 év felett
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

A szörnyeket jól és ijesztően rajzolt meg, és bár a mozgáskombinációk hatékonyak a gyengébbek ellen, a játékban előrehaladva egyre meggondoltabban kell cselekedned. Minden ellenfél legyőzhető egy úgynevezett „végzetes mozgással”, amely eleinte kielégítő élményt nyújt, később azonban már közhelyszerűvé válhat.

Nightmare Creatures II



A million ideas come to mind when you think about the future of the automobile. It could be a flying car, a car that can drive itself, or a car that can talk to you. The possibilities are endless. And now, thanks to the work of researchers at the University of Michigan, we're closer than ever to realizing these dreams. They've developed a new type of car that can drive itself, and it's called the "Mileage Master."



Uj mesztük jöttél meg, ahogy haladunk előre a játékban – át a katedrálisokon, rémálom-szerű kastélyokon, valamint Párizs és London utcáin

HOGY KELL...

LEFEJEZNI ÉS MEGCSONKÍTANI A SZÖRNYEKET...



Amikor egy szörny a hátsó lábain áll, a „fatality” (végzet) szó jelenik meg a képernyő jobb felső sarkában. Nyomd meg a ©-t és a X-et, aztán nézd, ahogy a förmedvény térdre roskad



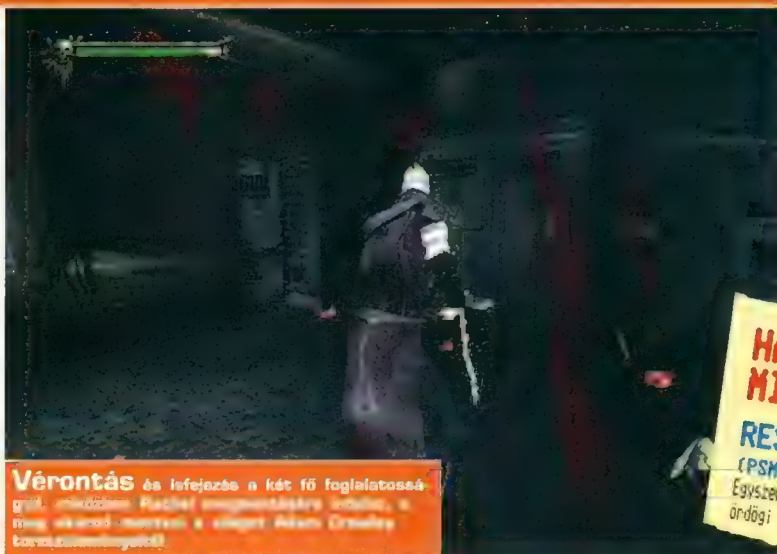
Ekkor az utolsó, véres mozdulattal megszabadítod a testét a fejétől...



... majd tovább kaszabolod a hullát, leszeletelve egy-egy végtagot. Ez még Freddy-nek is sok lenne...

A *Nightmare Creatures II* grafikai szempontból jól kivitelezett játék, amelyet élvezet játszani, de hiányzik belőle az az apósság, amely alapvető más túlélési horrorjátékokban. A hiányzó „oldallépés” „átvizsgálás” utasításoknál még nagyobb entitásúgúek a cselekményfejlődés és a játványek hiányosságai. A *Silent Hill* kitűnően alkalmazta a mozitechnikát a karakterek ábrázolására és a kényelmetlenséget visszaadására. A *Nightmare Creatures II*-nek nem sikerül követnie ezt jól bevált csapást, hiszen ritkán tűnnek benne a filmbejátszások és hosszú az őket megelőző betöltési idő. Az új játékban egyszerű, látványos, vérszomjas élményekben lehet részünk, amelyeket bizony sokkal jobban is kivitelezhettek volna. ■

Lee Hall



Vérontás és lefejezés a két fő foglalatossá
Rachet meggyújtására utalva a
Hogyan lehet...
Köszönöm a segítséget!

HA EZ TETSZET,
MIT SZOLSZ EHHEZ?

RESIDENT EVIL 3
(PSM08 10/10)

RESIDENT EVIL 3
(PSM08 10/10)
Egyszerűen briliáns darab. Hiteles környezet,
ördögi rejtélyek

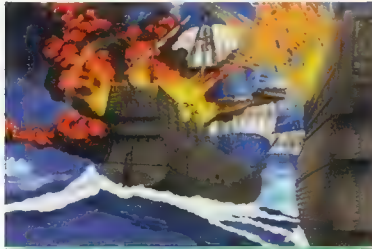
PlayStation Magazin

ÉRTÉKELÉS

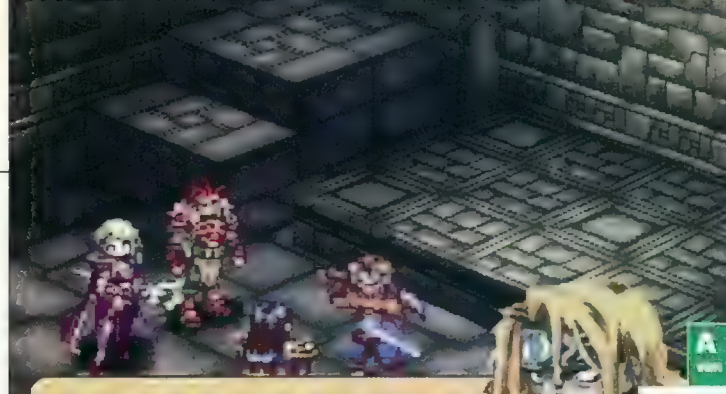
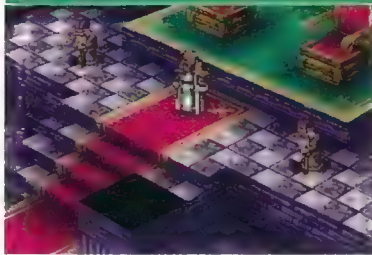
■ GRAFIKA	Szép és hangulatos, de az előtér nem elég kidolgozott	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Vágás és nyisszantás határtalanul, kis pengehibákkal	7
■ ÉLETTARTAM	Nem bővelkedik titkokban és a cselekmény mellékszáláiban	7

■ **ÖSSZEKÉP**
A Kalisto dicséretes igyekezete és a fejlődés az eredetihez tiszteletreméltó, azonban a sok kis gikszer miatt a *Nightmare Creatures II* mégisincs ott a topon. Kis mennyiségben élvezetes

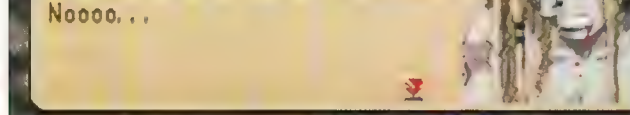
7



Ha vonzónak = találd ki a kincset, örökre akkor nincs szűz domb! Az Eternia Eyes igenis szűz domb.



A Muppeteknek kártyáit, amely kártyák van a párosodáshoz, mint a játékmunkához.



A MAPPET-SHOW A PLAYSTATION VILÁGÁBAN IS LETESZI NÉVJEGYÉT



Eternia Eyes

Kicsit hasonlít a kakasviadalhoz, de emiatt nem fognak letartóztatni!

KARTOTÉK

■ KÍADÓ	Sunsoft
■ FEJLESZTŐ	TAMM
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...
FINAL FANTASY VIII
(PSM05 10/10)
Az RPG-k királya. Ennyi elég is róla

Ea még nem vetted észre, hogy bolygónk kissrácainak nagy részét ezek a furcsa kis lények tartják izgalomban, nyilván egy frizsiderben, vagy egy sötét veremben éltél az elmúlt két évben. Igen, a *Pokémon* fajról van szó, akik mindenhová beférkőztek. Nem valószínű, hogy átsiklottál volna a moziörületen, vagy a *Pikachu* kártyák és babák játékboltokat sakkban tartó tömegein. A *Pokémon*-láz Japánban sokakat megfertőzött az elmúlt öt évben, nemrég Angliában is felütötte a fejét, így várható megjelenése a környékünkön is. PlayStationünk sincs biztonságban, itt az első program, amelynek főszereplői ezek a fura kis izék.

A *Final Fantasy Tactics*-hez hasonlóan az *Eternia Eyes* is egy stratégia-RPG, amely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy saját kis Muppet-lényeket kreáljanak

és neveljenek, amelyek majd főnökük színeiben kelnek birokrákra. Az egész egy kicsit hasonlít a kakasviadalhoz, de emiatt senkit nem fognak letartóztatni.

A mágius Durung Királyságban (eredeti nevén: Gross Kingdom) a gonosz katonai vezető, Vorless azt tervezi, hogy leselejtezi az összes Muppetet és azok kiképzőit. Hogyan akarja ezt elérni? Természetesen egy nagy karddal, amelyet egy Luna nevezetű ördögi istennőtől kapott. Csak egy csapat kiskölyök állhat megalomániás fondorlatai útjába, akiket Shirley, a legendás alkimista (mellesleg a Muppetek megteremtője) gyűjtött össze... A Sunsoft számára tehát ez az eredeti és megkapó alaptörténet.

A forgatható, izometrikus nézet, a 2D karakterek, a szokásos eszköztár és menürendszerek, az egyhangú városok és városalakok azonban csalódást okoznak. Az *Eternia Eyes* olyan játéknak tűnik, amelyet Franken-

stein-módra a többi PlayStation RPG üszk végtárgyaiból szabtak össze.

Ennek ellenére a játék által generált tömlöcökben és járatokban játszódó Muppet-harcok meglepően érdekesek. Ahogy létrehozod és az ütközben talált ékkövek felhasználva edzed kis lényeidet, közel 150 különféle szörnyecske képezhetsz, s mindnek megvannak a maguk támadásai és erősegei. A körökre bontott csaták, amelyekben igencsak össze kell szedned magad, hogy forra tehess szert, egyeseket idegesíteni, másokat foglalkoztatni fognak.

Mindent egybevetve azonban egyáltalán nem tudunk azonosulni a karakterekkel, és történet sem túlzottan lélekbevigő. Azok a területek, ahol a *Final Fantasy* szemrevaló számítógépes grafikákat alkalmaz, az *Eternia Eyes*-ben statikus képek mesélik a történetet. Nem egészen úgy, ahogyan szeretnénk. ■

Paul R.

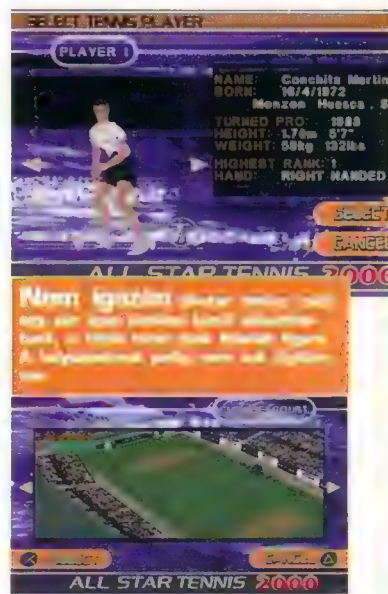
PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Hat éve korszerű lett volna ez a látványvilág	4
■ JÁTSZHATÓSÁG	Unalmas városok, poén harcok	5
■ ÉLETTARTAM	Elmegy, de nem köt le túlzottan	5

■ ÖSSZEKÉP
A kiszámítható és sablonos történet ezt a *Pokémon*-beütésű RPG-t nem sok ember számára teszi vonzóvá. A körökre bontott csaták viszont meglepő módon élvezetesekek

5
A TÍZBŐ



A turnok a game play, a játékmenet és a grafika szempontjából is a legjobbak közé tartoznak. A játékmenet és a grafika szempontjából is a legjobbak közé tartoznak.

BIZONYOSODIK, HOGY MENNYIRE ÉRDEKES IDE-ODA ÜTNI A LABDÁT EGY HÁLÓ MÖGÖTT



All Star Tennis 2000

A grafika, a becsapódások és a játékmenet rettentően egyhangúak

ARTOTÉK

ADÓ	Ubi Soft
LESZTŐ	Aqua Pacific
EGYELÉNÉS	Már kapható
HRHATÁR	Nincs
TÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

EZ TETSZETT,
T SZOLSZ EHHEZ?
KOURNIKOVA'S
MASH COURT
(PSM 8/10)
Retro kinézet, kitűnő
játékmenet, Remek darab

A mikor a Pong, a videojátékok nagypapája megjelent a hetvenes években, megismerkedhettünk az első sport-szimulátorral, amelyben el kellett ütnünk a labdát az ellenfél mellett. Bár azóta fények teltek el, az *All Star Tennis 2000* megmutatja egy könnyen másolható, de nehezen sikerre viheto műfaj határait – a teniszjátékokét. Bár a program megfelelően imitálja a sportágat, vannak benne végzetes hibák is.

A játékosok különféle mozgásokat hajthatnak végre, de a grafika, s legfőképpen a becsapódások és a játékmenet rettentően egyhangúak. A teniszjezők nem nyújtózkodnak, kígyóznak, vagy improvizálnak eleget a nehéz ütések végrehajtásakor, és a labdával való interakciójuk is csak kétféle. Vagy eltalálják a játékszer, vagy nem. A legjobb sport-szimulátorok-

ban (az *ISS Pro Revolution* ugrik be) előfordulhat az is, hogy a játékos ugyan eltalálja a labdát, de rossz helyre üti, vagy – a közönség nagy derűjére – föld körüli pályára állítja azt. Az *All Star Tennis 2000* esetében erről nincs szó.

A tervezők elég keveset tettek azért, hogy kárpótolják a játékosokat ezekért a hibákért, a játékban kevés a vonzerő és feltűnően hiányzik egy licenc. Ahogyan Angliában (miért ne lehetne Wimbledon a neve?), vagy más neves sporteseményeken versenyzünk, észrevehetjük, hogy szinte meg sem próbálták visszaadni a pályák atmoszféráját. Valójában mindegyik verseny csak egy másik, névtelen pályát jelent, s még a talajnak sincs észrevehető hatása a játékra, kivéve a hanghatásokat.

Ezenkívül a programot nem nevezzük „all star” tenisznek, hiszen alig vannak valós játékosok, a sztárok pedig egy

az egyben hiányoznak a mezőnyből – az Aussie Queen Club nyertese, Lleyton Hewitt a borítón szereplő „csillag”, s az ellenfelek többsége számítógépes beugró. Ez aztán teljesen elijeszti a valamirevaló teniszrajongókat, akik amúgy túléltek volna a játék általános felületességét. Vannak nyomai az emelkedő nehézségi fokozatnak (a valós játékosok valamivel ügyesebbek, mint képzeletbeli társaik), de a kulcszó itt az egyhangúság. Elég a skizofrén bírókra gondolni, akik akkor is csendet kérnek („Quiet please!”), amikor a közönség kuka módjára ücsörög.

Az fő jellemzője az elnagyolt design és az unalmas, lélekölő játékmenet. Abszolút nem sikerül visszaadni a center-pálya hangulatát, és a legkevésbé sem használja ki a PlayStation kapacitását. A játék sehol nem jutna főtáblára. ■

Lee Hall

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELÉS

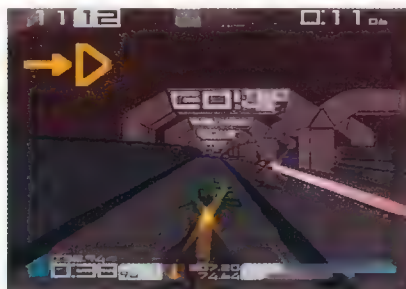
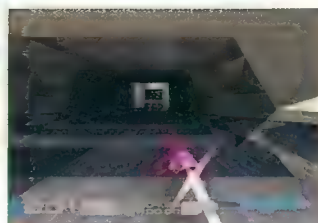
■ GRAFIKA	Tökéletesen átlagos 6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Nehézkés és unalmas 6
■ ÉLETTARTAM	nem leszel a tenisz szerelmese 5

■ ÖSSZKÉP
Jól bemutatja a teniszt, amely nagyon nehezen ültethető át a modern videojátékok világába. Az *All Star Tennis 2000* nem elég csiszolt ahhoz, hogy több pontot kapjon

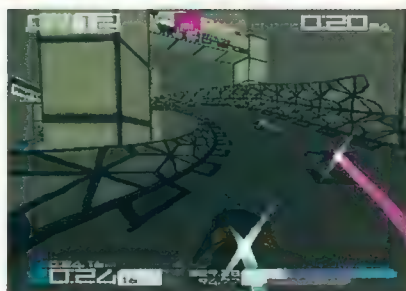
6
TÍZBŐL



Újra átélnheted a klasszikus pályák bromáci, persze vadai járművekkel. Akár a prototípussal is neblétsz egy kört.



Erős fény – biztos jele annak, hogy előtérbe kerül a tapasztaltabbak élvezhetik az Altima 1. okozta rengéseket is.



A SONY BEBIZONYÍTJA, HOGY LEHETSÉGES HÁROM JÓ DOLGOT EGY MÉG JOBBÁ ÖTVÖZNI



Wipeout 3: Special Edition

Az előző három Wipeout egy CD-re mixelve

KARTOTÉK



■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Psygnosis
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

A mikor betöltjük a *Wipeout 3: Special Edition*-t, olyan érzésünk támad, mint amilyen Jimmy Stewartnak lehetett az *It's a Wonderful Life* egyik jelenetében, ahol meglátta, milyen lett volna a világ, ha ő sosem születik meg. Ugyanígy nehéz elképzelni, hogy milyen lenne a PlayStation világa, ha a *Wipeout* sosem jelent volna meg. A Sony így is, úgy is dominálna, a szürke doboz is mindenképp sikeres lenne, de vajon ugyanannyira élveznénk vele játszani, vajon a többi játék ugyanannyira élvezetes és látványos lenne?

Ha mindez erőltetettnek tűnik számodra, akkor érdemes venni egy leckét a *Wipeout 3: Special Edition*-ből. Mintha a rendezői változatot övözték volna a játékokkal, s az előző három *Wipeout*-ot egy CD-re mixelve látnánk viszont. Azoknak, akik sosem próbálták ezeket a programokat, elmondjuk: olyan ez a világ,

mintha a *Gran Turismo* renderelt krómja és a *Colin McRae* csúszós realizmusa eltűnne egy 21. századi fűnyírójogi mozgalmat ültetőjében, s kicserélődne szupergyors, lebegő szánkókra. Gépedet neon hullámvasutak rémisztő ugratóin és gyorsítóin át kell irányítanod, a küzdelemhez pedig örült fegyverek állnak rendelkezésedre.

Azt gondolhatná az ember, hogy három rész után megvan annak a veszélye, hogy a játék varázsa szertefoszlik. Nos, ha egy klasszikus pályát választasz, például az Arridos-t, vagy a Gare D'Europa-t, s a belső nézetre váltasz, kételyeid azonnal megcáfolódnak majd. A *Wipeout* továbbra is kimeresíti az ember szemét és megizgatja a tenyerét, ahogy a játékos a kanyarokon és ugratókon át megpróbál a pályán maradni. A *Special Edition*-ben összesen 16 pálya van: a *Wipeout 3* nyolc pályája, valamint öt a *Wipeout 2097*-ből és három a *Wipeout*-ból. Azonban helyett, hogy a

régi pályákat csak úgy hagyták volna, a *Wipeout 3* power-up bonuszaival és irányít rendszerével fűszerezték őket. A kezdőknek nem okoz nagy problémákat egy-egy ütközés, de a tapasztaltabbak élvezhetik az Altima 1. okozta rengéseket is.

Visszatér a Link játékmód, újak a család: a régi pályák át vannak dolgozva, emiatt az tán ugyanolyan klassz minden, mint ahogy emlékeztünk (nem pedig ahogy volt). A *Wipeout* gyűjtemény azonban mégsem oly mint amilyet várnánk. A kiválasztó képernyő unalmasak, és hiányoznak a *Prodigy*, a *Cher*, a *cal Brothers* és az *Underworld* ritmusai. A *Special Edition* azonban felülemelkedik az ilyesféle gáncoskodáson; a *Wipeout* sorozat jellemzője az az egyszerű húzás, hogy a sebességet és az élvezetet mesterien ötvöztetve ezáltal felejthetetlen élményt nyújt. ■

Pete Wil

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKEKELÉS

■ GRAFIKA	A jól eltalált átdolgozásban gyorsak és színesek a pályák 9
■ JÁTSZHATÓSÁG	Élvezd, ahogy a szemed és a kezed megpróbál szinkronban maradni 9
■ ÉLETTARTAM	Phantom Class: valószínűleg a világ legkeményebb versenye 10

ÖSSZKÉP

Minden gyűjtő polcán ott figyel majd ez a darab, hiszen jelentős mérföldkő a PlayStation történetében. A *Special Edition*-t neked is meg kell venni, ha még nincsenek meg a *Wipeout* játékok; ha pedig már megvannak, érdemes újra átélned az élményt.

9
TÍZBŐ



A sokféle játék a színes arénákban a MoHo-t meglepően hosszú élettartamú játékká teszi. Ez örökien nehéz szintekkel keveredik, ahol már-már lehetetlennek tűnő eredményeket próbálunk elérni



HAJÁTOS VONZERŐ: EGY CSAPAT LÁBATLAN BÖRTÖNLAKÓ TOMBOLNI KEZD



MoHo

Az arénák hullámszanak és eltorzulnak a fegyverek robbanásaitól

ARTOTÉK



ADÓ	Take 2
JULESZTÓ	Lost Toys
EGJELENÉS	Július
ORHATÁR	Nincs
TEKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

Fogvatartóid, akik egy Alpha Prime-ra száműzött szintetikus, bűnöző faj tagjai, laposra vernek, majd nekieszítanak az öröknek és rabtársaidnak. Az ügyességedet és erődöt próbára tévő játékokban a győzelem az egyetlen módszer arra, hogy kivívd a szabadságod. Mindez persze kicsit durván hangzik.

Erőgolyó (Powerball), Vesszőfutás (Gauntlet), Hajsza (Pursuit) és Fogócska (Tag) stílusban versenyzel, s próbára teszed sokféle képességedet a skateboard-szerű eszközök navigálásától kezdve a süppedős ingoványon való járkálásig. Semmi kétség, mindenkinek meglesz a maga kedvence, de a MoHo legizgalmasabb eleme mindenképp a versenyzés, amelynek köszönhetően kanyarlevágásokat kell keresned, és ki kell használnod az arénák minden pontját ahhoz, hogy csúszliszerűen kilőhess ellenfeleid mellett. Az egyes karakterek persze

más és más pályákon teljesítenek jobban, amely még tovább növeli a játék élettartamát. Az időfutamok emellett folyamatosan arra sarkallnak, hogy lehetetlennek tűnő eredményeket megdöntve rekordokat állíts fel.

A versenyek során grafikai kitűnően kidolgozott területen mozogsz: az arénák hullámszanak és eltorzulnak a fegyverek robbanásaitól, egyszóval remekül szemléltetik a program egyébként is szuper fizikai tulajdonságait. A MoHo nem a Marble Madness rejtvényeinek irányvonalát követi, de lendületesen kombinálja a kihívásokat; másodpercekkel azután, hogy idegességedben kivágtad a kertbe a jopadot, már hozod is vissza, hogy mehegy egy újabb kört.

Az izgalom, a frusztráció végig jelen van, de ez a kihívásoktól hemzsegő játékmenetnek, nem pedig a gagyi irányításnak köszönhető. A színtek nehézségi foka lehetővé teszi, hogy mindegyik sikerünkért meg kelljen küzdenünk,

de még tudunk örülni is nekik, s mindig átmenhetünk az aréna egy másik játékára, mielőtt visszatérnénk a keményebb kihívásokhoz. A túl egyszerű harci rendszerrel kapcsolatos korai aggodalmakat eloszlatják az új támadási lehetőségek, amelyek segítségével a szűk sarkokból is ki tudjuk küzdeni magunkat. A kétszemélyes játékmód viszont kiábrándító – a látásviszonyok romlanak egy olyan játékban, ahol alapvető az aréna lehető legjobb ismerete (egy radar eleve jól jönne mindegyik módban).

Azt, hogy a Lost Toys a környezetre és a játszhatóságra összpontosított, nem érheti kritika. Azonban még egy kis mélység, például az eszközök arénán kívüli feltupírozásának lehetősége, a karakterek továbbfejlődése, vagy a versenyeken túli világ kidolgozottsága ezt a jó játékot kitűnővé tette volna. Érdemes megvenni, aztán lélegzetviasszafojtva várni a Lost Toys következő próbálkozását. ■

Lee Hall

PlayStation
Magazin
ÉRTÉKELES

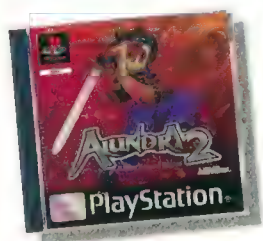
■ GRAFIKA	Nagyon interaktív, kisebb hibákkal 8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Kitűnően irányítható. A kétszemélyes mód kicsit nehezebb 8
■ ÉLETTARTAM	Segítség! A jopad hozzáolvasd a kezemhez! 9

■ ÖSSZKÉP
Eredeti, gyors, követhető, sokszor újrajátszható. A nehezebb szinteken is túl tudsz jutni, ha elég gyakorlatot szerzel. Még egy kis mélység jól jött volna, de így is meglepően addiktív játék

8
TÍZBŐL



ÉLESÍTSD A KARDOD, FÉNYESÍTSD A PAJZSOD ÉS MENTSD MEG ÚJRA A VILÁGOT...



Alundra 2

Meglehet, a játék eleje még könnyű, ám a nehézség fokozatos

KARTOTÉK

■ KIADÓ	Activision
■ FEJLESZTŐ	Contrail
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?...

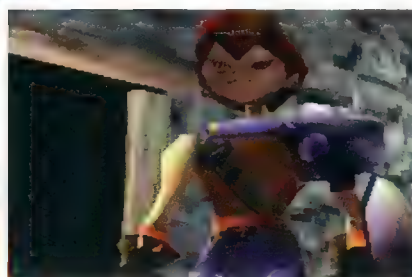
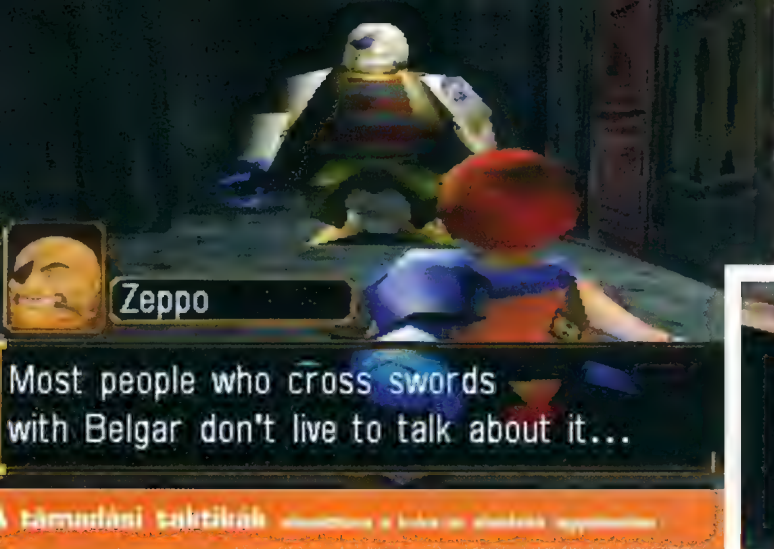
ALUNDRA (PSM 9/10)
Hasonlóan intelligens felépítés, de egy sokkal jobban megtervezett elbeszélő stílusban.

Különös módon Alundra nem kapott szerepet az Alundra 2-ben. Igaz, hogy a szerény sikerű előző akció/RPG rész nevét viseli magán, ám hősnk valószínűleg öntelt fizetésemelési követelkezésbe kezdhetett a folytatásban, úgyhogy lecserélték egy olcsóbb kardforgatóra, akinek a neve: Flint.

És csakugyan, nem csak az Alundra névadó hőse hiányzik az Alundra 2-ből, hanem szinte minden, ami az előző részre emlékeztetne. A felépítése is egészen más: az első rész térbeli tárgyainak síkban való, de a térbeliség látszatát keltő ábrázolási módját felcserélték polygon alapú 3D-s grafikára, és a sötét, rémálomszerű történet helyett egy humoros forgatókönyvet állítottak össze, hogy a nagyobb (és egyben a fiatalabb) közönséggel is meg szeretessék a játékot. Miközben az egekig magasztalták az Alundra-t az ötletes szereposztása és a lenyűgöző elbeszélő módjáért, ez a rész csak egy földrészen játszódik, aminek a lakosságát „szegriől-végről” összeszedett emberek silány gyűlegeze és bennszülöttek egy csoportja al-

kotja. Nos, az eredeti játék hívei ebben a részben biztosan csalódni fognak. Bárhog is nézzük az Alundra 2 egy élvezetes játék, tele lenyűgöző akcióval, rejtvényekkel és szerepjátékszerű motívumokkal. Az intelligensen felépített szerkezete és változatosága biztosan ígér egy igazán hosszú, és jól megtervezett kalandot. Az előre megszabott fegyvereket, pajzsokat és megszerzhető extra tárgyakat meg is veheted, a kincses ládákban és a szörnyektől szerzett aranyból, és mindig tanulhatsz újabb és újabb harci mozdulatokat, vagy varázslatokat. Csak egyetlenegy parányi elbaltázott rész van. Amikor Flint-el éppen Kingdom of Varuná-ban vagy, nincsen előre meghatározott feladatod, azzal a céllal, hogy bármikor beleszaladhatsz egy újabb rejtvénybe... Bárcsak előre lehetne látni. Meglehet, a játék eleje még könnyű, de a nehézség fokozatos emelkedése igazi kihívásá teszi, bár még így sem lehetetlen megcsinálni. Persze lesznek frusztráló pillanatok, de az ultra-durva nagyfőnököket is le lehet győzni a kellő taktikával, amiknek a kitalálása természetesen rád vár (a csata így is beletelhet legalább 15 percbe). Flint

partnere egy igen heves természetű hő Princess Alexia, akinek nincs túl nagy je tősége a játékban, ugyanis mindig azt mondja hogy: „Menjünk külön”, ha éppen nem rabolták el, vagy nem tűnt el. Az Alundra 2 egy igazi egyszemélyes játék. Mielőtt beleélnéd magad a „van-egy-tá sam-aki-segit-a-bajban” komplexusba, és reveszed, hogy mindig egyedül kell megdanod az összes adandó problémát, pe sze segítség nélkül. Miután eltöltesz eg kis időt a kamera kezelésének a megis rásával, rájössz, hogy ezzel már találko valahol. És ezzel elérkeztünk az Alundr fő problémájához, ami az, hogy semmi eredetiség nincs benne. Minden, ami be ne van, jó, hogy benne van, csak az em nem tudja magából kioltni az „ezt-már-l tam-valahol” érzést. Például az akadályc átugrálása, állatszerű főellenések, guru óriás fém labdák, és a bányában a csille verseny. Nyilvánvaló a hasonlóság a N tendo Zelda című játékával - ahogy Flir lekaszabolja a növényeket az aranytallé kért, ahogy gyertyákat dob a bombákra ahogy egészségnövelő növényeket vesz barátságos bolti eladóktól. Egyszóval a



„...melkedése teszi igazi kihívássá”

ből hiányzik az-az extra, ami változatosabbá tenné. A varázslatok a végére nagyon erősek és figyelemfelkeltőek lesznek, de a jó rejtvényhez elvezetnek, de nem lesznek választani őket az átláthatóság érdekében. Az Alundra 2-ből hiányzik az atmoszféra, annak ellenére, hogy az amerikai fejlesztők minden erejüket befektették abba, hogy minél mozszerűbb szinkronnal dolgozzanak elő. Például ilyenekkel: „What the...?!” vagy „What the...?”. De még így is tud semmi újat felmutatni a játék, néhány meglepetést, igazi kalandhangulatot, és a feledhetetlen „na-még-egy-órás” érzést, amikor tudod, hogy minden sarkon egy újabb bosszúság vár rád.

Jon Smith

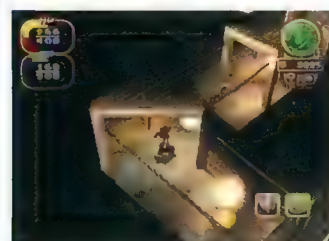


HOGY KELL...

MEGGYÚJTANI A TÜZET?



A játék eleje teljesen egyértelmű. Ez a rejtvény viszont felhívja a figyelmet arra, hogy a későbbiekben keményebb megpróbáltatások várnak rád: lőj rá háromszor a tűzköpi szoborra, hogy elforduljon a feje...



...aztán csalogasd le a célkövető tűzgolyót a hosszú folyosóra. De vigyázz, mert ha neked megy, vagy ha beleütközik a falba, akkor kezded az egészet előlről.

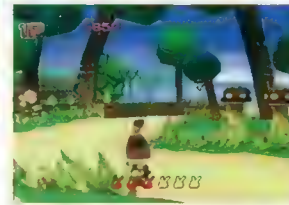


Oda kell csalogatnod a folyosó végén álló gyertyatartóhoz, és ha meggyulad, megjelenik egy platform, amiről már könnyedén fel tudsz ugrani a kapcsolóhoz, hogy kinyisd a következő pályához vezető ajtót.

■ GRAFIKA	Nem túl látványos, csak néhány egyszerű speciális effekt van benne.	6
■ JÁTSZHATÓSÁG	Nagyon komplikált, de még tűrhető.	8
■ ÉLETTARTAM	Rengeteg látni, és tennivaló.	8

ÖSSZKÉP

A fiatalabb korosztályból újabb rajongókat fog szerezni, viszont a régi hívek biztos el fognak fordulni tőle. De az biztos, hogy egy nagyon elegánsan kivitelezett játékban találod megad, ahol rengeteg újabb kihívás vár rád.



Rajzfilmszerű bejátszások szívesek ugrándozásunkat a mesevilágba, veszélyekkel (és időnként egy váladékkal) tarkított környezetben.



A NAMCO ÚJ SZÍNT HOZ A LEGÖRDÜLŐS SHOOT 'EM UP-OK VILÁGÁBA

Rescue Shot



A G-Con 45 kezelésének mindig megvan a maga öröme...

KARTOTÉK

■ KIADÓ	SCEE
■ FEJLESZTŐ	Namco
■ MEGJELENÉS	Már kapható
■ KORHATÁR	Nincs
■ JÁTEKOSOK SZÁMA	1 vagy 2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHÉZ?...
POINT BLANK 2 (PSM04 8/10)
Még mindig különlegességnek számít, emellett a legjobb indok egy fénypisztoly beszerzésére

A mikor Harold Bishop a Tazzy-ról a tengerbe esett, a Ramsey Street lakói fellelgezhettek. Nem kétséges, Bo iskolás pajtásai is megkönnyebbülték a Namco legújabb fénypisztolyos kalandjátékában. Bo, a kedves kis nyúl/macska hibrid, akinek két fő tulajdonsága az együgyűség és a naivitás, leesik egy szikláról és elveszti az identitásával kapcsolatos emlékeztét. Az amnéziás főhős ezt követően kalandozni kezd egy veszedelmes mesevilágban, amelyben komikus fegyverekkel bíró rajzfilmfigura-elleneségek laknak. Feladatunk a játékban az, hogy vigyázzunk az állatkára, lövük szét a veszélyes ellenfeleket, és találjuk el a bonusz-célpontokat.

A fő gond az, hogy a játékban mi csak amolyan láthatatlan védelmezők vagyunk, s emiatt nem igazán tudunk azonosulni az

eseményekkel. Szétlőjük a mérges gyümölcsöket, mielőtt még hősünk megenné őket, fenéken találjuk, hogy átugorja az akadályokat, de ez nem segít a távolság érzetén, amelyet tovább erősít a szintek közötti múlt idejű kommentár.

Bár többféle kameraszög és irányítás áll rendelkezésünkre, a játék bugyutának és monotonnak tűnik egyszemélyes játékmódban. A „kemény” módban (Hard Mode) vannak extra dolgok, amelyek javítják a fő kihívás unalmát, más útvonalat is választhatunk, de a játékosok nemigen fognak visszatérni egy olyan játékhoz, amelyből ennyire hiányzik a hosszú távú vonzerő.

Ezt a hátrányt tovább erősíti a kétszemélyes játékmód, ahol ugyanazon a területen küzdjük végig magunkat, de a harc dupla tüzerönként köszönhetően kétszer olyan könnyű. Mielőtt még észrevennénk, felvisznek minket a nagy égi robotra, ahol a küz-

delmünk egyetlen célja az marad, hogy abbahagyhassuk a tökolódást Bo iskolájában. A játék valójában csak a későbbi szinteken indul be igazán, amikor egy mozgó vonat gengszterekkel mérjük össze erőnket. Úgy tűnik, minél ambiciózusabbak voltak a szinttervezők, annál jobb lett a játék – kár, hogy a fejlesztők ennyivel is megelégedtek.

A játék – akárhogy is vesszük – a PlayStation közönségének fiatalabbik végét célozza meg. Az alcselekmények különösen rajzfilmszerűek és lankadtak, így a nagyobb költyöknek érdekesebb más kedvtelésre költeniük a pénzüket. A G-Con 45 használata azonban mindig feldob egy programot és a Rescue Shot kalandos 3D környezete új dingsz a rajzfilmes játékok világában. Az élmény persze rögtön nem olyan nagy, ha standard kontrollert használjuk. Vagy ha már elmúltunk tíz évesek. ■

PlayStation Magazin

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA	Szemrevaló és fantáziadús	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	Gyors, de nem elég kalandos	5
■ ÉLETTARTAM	A szint-választó talán visszacsél majd néha	4

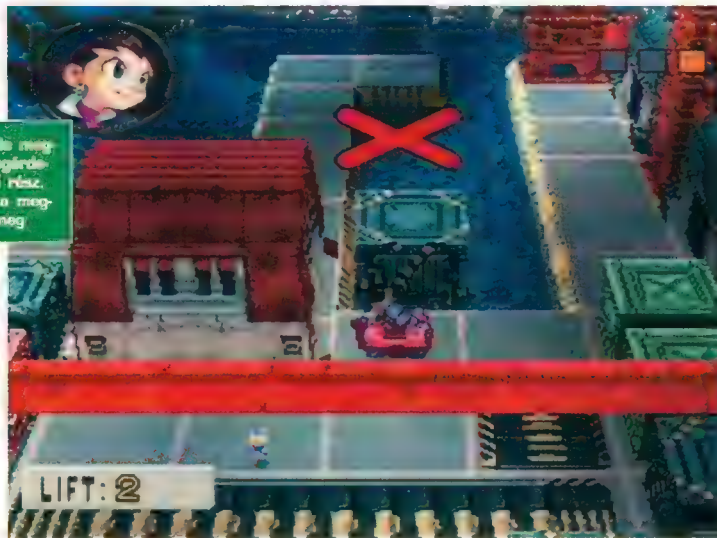
■ ÖSSZKÉP
A fiatalabbak számára kellemes bekukkantás a fénypisztolyos játékok világába, de nem elég kidolgozott. Legfőbb hibája az, hogy nem igazán tudunk azonosulni Bo-val és az eseményekkel!

Lee H

5
A TÍZBŐ



tt játék. leggyengébb része, de még
pó módon ez a fejlődés aljáték a legde-
sebb és legnagyobb kihívást jelentő rész.
Ülcsd fel az összes ládát, legfeljebb a meg-
dics számú mozdulattal. Vagy ha meg



STREET FIGHTER KÉSZÍTŐJÉNEK LEBUTÍTOTT JÁTÉKA



The Misadventures Of Tron Bonne

A kalandozás a játékban alig több, mint tárgyvadászat az útvesztőben

KARTOTÉK

KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1

A EZ TETSZETT,
IT SZOLSZ EHHEZ?

MEGAMAN LEGENDS (PSN 7/10)

3D-s akció, a szerepjáték, és a kislányok ötvöze

Eobotok táncolnak a szemünk előtt. Nem, nem vertek fejbe egy feszítővassal, csak az anime alapokra készült csodával, a *Tron Bonne*-nal játszunk. A gazdagság utáni vágytól fűtve, és hogy elég pénzt szedjen össze bátyja váltságdíjára, a lányzeni, *Tron Bonne* büntényre készül, kedves segítői, a servbot-ok társaságában. Játékszíntén ez egy olyan kalandjátékot eredményezett, amely részben RPG, részben fejtörő, és részben 3D-lövöldözős, viszont száz százalékosan eszement.

Ha a játék csak egy kicsit is régebbi stílusú lenne, valószínűleg a képernyőn csupán egy piros kocka kergetné a feketét. Az akciórészek közben ahhoz, hogy elléphess oldalra, először helyben meg kell fordulnod, emellett ügyetlenül körözve kerülgeted az ellenséges fegyvertűzet. Ami még ennél is rosszabb, a kalandozás alig több, mint tárgyvadászat az útvesztőben. Mint a hasonló stílusú *MegaMan Legends*, amelynek az engine-jét és nem egy jellemzőjét ez a program is osztja, a *Tron Bonne* is a zsengebb korosztály számára készült. A kedvesaranyos robotsegítők vidáman szökdécselnek, táncolnak, a szintén kedves és persze imádnivaló rajzfilmszereplők énekelnek és táncolnak, mi alatt rendőrautók robbannak, gyöngyöket rabolnak el, és robotok harcolnak.

Furcsa módon a játék legérdekesebb része az, amelyet sajnos igazán nem lehet kihasználni benne: fémsegítőid, a servbot-ok fejlődése. Ha kiviszed őket egy küldetésre, vagy a megfelelő tárgyat szállítod le nekik, szellemi és fizikai képességeik erősödnek, így megtöltve üres kis fejüket. Egy kis stratégia bevezetésével ez a jellemző a csupán érdekes helyett zseniális is lehetett volna; szomorú módon nincs lehetőség arra, hogy az „elfáradt” robotokat megjavítsd, és anélkül, hogy *LMA Manager*-szintű

statisztikai rendszered lenne, lehetetlen megmondani, hogy ki milyen állapotban van. A Capcom a legtöbb energiát a játék harci és kaland részének kifejlesztésébe fektette, de annak ellenére, hogy ez sok kellemes pillanatot szerez, egy idő után dögunalmassá válik. Mivel a játékban még a *MegaMan* párbeszédek és cselekményeinek mélysége is hiányzik, végül csak szédelegsz majd fel-alá, rendőrökkel vagy droidokkal harcolva, ezután kiküldöd apró segítőtársaidat, hogy hozzanak el mindent, ami csak mozdítható. Az egyedüli kibírható részt a Puzzle mód fejtörői szolgáltatják, ahol ládákat rendezel át saját verziójú Gustaff mech-öltözetedbe bújva.

A *Tron Bonne* szódával elmegy, de ettől az al-játékok még teljesen átlagosak maradnak. A legjobb esetben kellemes délutáni szórakozás a kicsiknek, a legrosszabb esetben pedig pohárlátétnak használd majd a CD-t.

Pete Wilton

PlayStation
Magazin

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Mintha egy öt éves időkapun esett volna a jövőbe	5
■ JÁTSZHATÓSÁG	Változatosság, az van, mélység sajnos már kevésbé	5
■ ÉLETTARTAM	Nem túl hosszú, és ismétlődő. Sok-sok türelem kell hozzá	5

ÖSSZKÉP

Az, hogy három műfaj ötvöződik egy játékban, nagyon jó ötlet, de ahhoz, hogy ténylegesen működjön is, legalább az egyik szórakoztató kell legyen. A *Tron Bonne* jópofa a butasága miatt, de hiányzik belőle valami ahhoz, hogy igazán élvezetessé válhasson.

5

A TÍZBŐL

HA EGYSZER A
PLAYSTATION HATÁSA ALÁ
KERÜLSZ, TÖBBÉ NEM TE
IRÁNYÍTOD TETTEIDET.
VIZSGÁLD MEG ELME-
ÁLLAPOTODAT 100%-IG
TUDOMÁNYOS TESZTÜNK
SEGÍTSÉGÉVEL, S NÉZD
MEG, MENNYIRE TUDTÁL
ELLENÁLLNI A JÁTÉKOK
TUDATÁLLAPOT-MÓDOSÍTÓ
HATÁSÁNAK...

MENNYIRE



BIZTONSÁGOS AZ AGYAD?

A tévéd alatt helyet foglaló szürke örömdoboz sokkal több, mint egy érzékeidet befolyásoló játékszer. Ez egy an gépezet, amely hosszú távra is képes megváltoztatni gondolataidat és érzéseidet – s mindezt úgy, hogy észre sem veszed! Éjt nappallá téve arra edz, hogy a lehető leggyorsabban és megfelelő módon reagálj az ingerekre. Hétvégéid folyamán szerény PlayStationöd agyi lebenyeidet babrálja – an játékokkal szembesít téged, amelyek hosszú távú hatása még nem bizonyított. **MOST AZONBAN FÉNY RÖL MINDENRE!**

Tény: bárki, aki autót vezet, átélte már *Gran Turismo*-jellegű pillanatokat – az utcasarkot padlógázzal vette be, s csak aztán dőbönt rá, hogy a kocsmába vezető úton nemigen fog nemzetközi licenct szerezni. És ki nem álmodott még olyan kutyáról, amely a *Bust-A-Move* buborékjaiból épült fel?

Vajon meddig megy el ez az agykavarás? A tudatmódosulás mely szintje lehet még „biztonságos” és mely szintje tehet minket időzített bombává? A *PSM* a társadalom érdekeit szem előtt tartva úgy érezte, olvasóit görcsö alá dugva tudományos személyiségvizsgálatot kell végeznie. Ezért íme néhány teszt, amelynek segítségével megtudhatod, a PlayStation mennyiben befolyásolja gondolataidat... **ÉS A LELKEDET!**

Mit látsz a képen?



- a) Egy pillangót..... ☐
- b) Egy arcot..... ☐
- c) Egy groteszk, végtagok nélküli, rémálomba illő szörnyeteget, amelynek véresei a szeméi, orra nagyobb, mint a teste, és... Jesszus Maris, ez a rohadék Rayman!..... ☐
- d) Lássz már le rólam, bakker!..... ☐

Erőszak a videojátékokban: a nagy vita



Miután a *Quake II*-t játszottad, mit érzel?

- a) Megjött a kedved ahhoz, hogy egy rakétával durvulj..... ☐
- b) Elment a kedved attól, hogy egy rakétával durvulj..... ☐
- c) Achtung! Szörny a láthatáron! Rakétás arcpakolást neki!..... ☐



Miután az *Ape Escape*-et játszottad, mit érzel?

- a) Megjött a kedved ahhoz, hogy egy hálóval majmokat fogj be..... ☐
- b) Elment a kedved attól, hogy egy hálóval majmokat fogj be..... ☐
- c) Hálót a pofájukba! Mit ugrálnak itt ezek, mint fing a gatyában?..... ☐

Képzeld el...

1. Az utcát járva észreveszel egy unalmas régi ismerőst, aki feléd sétál – olyasféle, mint az a tag az *Idétlen idők*ből, akit Bill Murray megbámult. Szerencsére még nem vett észre téged. Mit teszel?

- a) Erőltetetten vigyorgsz, és kipróbálsz a szádon egy udvarias köszönést..... ☐
- b) Lehajtod a fejed, behúzd a nyakad, a járdát bámulod, és megpróbálsz elosonni mellette anélkül, hogy felismerne..... ☐
- c) Hátadat a falnak támasztva megbújsz az árnyékban, amíg el nem megy melletted, aztán kiugorva a földre rántod, majd egy laza mozdulattal kitérőd a nyakát!..... ☐

2. Találkoznod kell egy üzleti kapcsolattal egy bárban, a város túlsó végén. Oda kell érned minél gyorsabban; mit teszel?

- a) Buszra szállsz..... ☐
- b) Taxizol..... ☐
- c) A legközelebbi úthoz futsz, megállásra kényszerítesz egy járművet, kirángatod a vezetőt a helyéről, aztán padlógázzal végigszúrod az utcákon, nem törődve azzal, hogy hány gyalogost tesz nyomorékká kis kéjtudásod..... ☐

3. Egzotikus nyaralásra akarsz menni. Milyen alapon választasz a brosúrák ajánlatai közül?

- a) Milyen a tengerpart..... ☐
- b) Milyenek a buli lehetőségek..... ☐
- c) Hány ősi kéziratot lehet találni a kalandozások közben..... ☐

4. Húspéppé vertek egy közelharcban. Mit teszel?

- a) Mozdulatlanul fekszel, úgy teszel, mintha halott lennél és reméled, hogy az ellenfél mielőbb továbbáll..... ☐
- b) Felkelsz, s bocsánatkérő mosollyal a legközelebbi elsősegélyhely felé indulsz..... ☐
- c) Azt kiáltod: „Még két kört, nagy jó uram?”..... ☐

5. A gyógyszerháros azt mondja, elfogyott a lábspray. Mit teszel?

- a) Elmész egy másik boltba..... ☐
- b) Vállat vonsz, és dezodort veszel helyette..... ☐
- c) Felajánlod, hogy megszerzed neki a hozzávalókat, és ellopod B'Koch kristálykincseit. Vagy imádkozol Müün erotikus szentélyében. Vagy elmész Caléndrixa furcsa szagú jégvilágába..... ☐

TESZT

6. Egy segítőkész rendőrkocsi láttán mit teszel?

- a) Ránézel a sebességmérődre és lelassítasz..... ☐
- b) Ártatlan képet vágsz, és nyugodtan továbbhajtasz..... ☐

c) **Nekizúzol Miszter Zsernyáknak,
aztán a kartondobozokon
áthajtva vigyorogsz, mint egy
ISTEN** ☐

Mit teszel, ha...

7. Nyomozás közben furcsa zajokat hallasz a pincében, majd észreveszed egy feléd rohanó patkány fényesen csillogó hátát. Mit teszel?

- a) Gyorsan elmész onnan, majd hívod a közegészségügyi hatóságot, hogy megszüntesse a rágszálóveszélyt..... ☐
- b) Pár tapsikoló mozdulattal és egy jól irányzott rúgással elijeszted az állatot. Elvégre is, csak egy patkány... ☐
- c) Elmosolyozod, majd szétlyuggatod két automata pisztollyal. Vagy esetleg egy szerény duplacsővű puskával..... ☐

8. Bár kicsi volt az esélye, mégis belebotlasz egy hatalmas, tűzokádó, embereket eltaposó, lézerszemű robotbestiába. Hatszor akkora, mint te, akkora az ereje, mint 200 emberé, feyverzetével pedig akár kontinenseket is romba dönthetne. Mit teszel?

- a) Eltűzöl, mint Gyalogkakukk ☐
- b) A nagy ijedelemben térdre esel ☐
- c) Megbújsz egy faág alatt, és megpróbálsz kitalálni, méretes ellenfeled hogyan fog támadni ☐

9. Sokáig nem voltál magadnál. Egy ismeretlen vityillóban ébredsz fel, amelyet egy furcsa nősemély tart rendben. Azt mondja, faluját megtámadták a helyi önkényúr csatlósai. Mit mondasz?

a) „Ó, igazán? És mennyi az idő?
Bocsánat, de nekem most mennem kell,
keztisztítószólok!” ☐

b) „Köszönöm a szíves vendéglátást, de
nem értem, nekem mi közöm ehhez.
Értesíteni kellene a hatóságokat!” ☐

c) „Meggfogadom, hogy két kezem erejével
megküzdök a gonoszok seregével, és
megmentem ezt a földet a fenyegető
veszedelemtől!” ☐

10. Be vagy zárva egy sötét szobába egy vérszomjas zombihorda társaságában. Mit teszel?

PONTTÁBLÁZAT

ITT AZ IDEJE ÉRTÉKELNI A VÁLASZADAT ÉS RÁJÖNNÖD, MEKKORA A SZELLEMI INTEGRITÁS ARÁNYOD (SZIA). VAJON MENNYIRE MÓDOSULT AGYMŰKÖDÉSED A JÁTÉKOKNAK KÖSZÖNHETŐEN?

Minden „C” válasz, és a „Csináltad már?” részre adott „Igen” válasz egy-egy pontot ér.

Pontszám	SZIA	Értékelés
Nulla	Magas	Képességeid teljes tudatában vagy, PlayStation élményeid nem befolyásolnak számottevő mértékben. Talán túl keveset játszol!
Nullától négyig	Közepes	Valamelyest megvan a hajlamed arra, hogy a játékok által sugallt dolgok hatása alá kerülj – de mindez még az egészséges mértéken belül marad.
Négy fölött	Alacsony	Vigyázat! Játékorült lettél, nagy a veszélye annak, hogy elveszíted a szellemi integritásod. Azonnal menj el a legközelebbi agybeállító központba, ahol poligonos elmédet erős, de nagyon is legális agydrógok segítségével szakszerű kezelésben részesítek majd. De aztán ne gyere hozzánk!

Akármiyen is lett az értékelésed, ne aggódj. A *PSM* nagy tudású agyszerelői úgy vélik, a PlayStation hosszas használata okosabbá, leleményesebbé, kreatívabbá tesz. De ha négy pontnál többet kapsz, légszki' akkor se gyere hozzánk.

Csináltad már?

Emlegetted már hátitáskád
eszköztár/inventory néven? ...**Igen/Nem**

Kerested már főnököd gyenge pontjait?
.....**Igen/Nem**

Kaptál már pisztoly után egy biztonsági kamera láttán?**Igen/Nem**

Próbáltál már fényes nappal kombókat végrehajtani?**Igen/Nem**

Faroltál már bevásárlókocsival?.....
.....Igen/Nem

Csatangoltál már éjszakákon át a városban egy összepisált kartondoboz társaságában? **Igen/Nem**

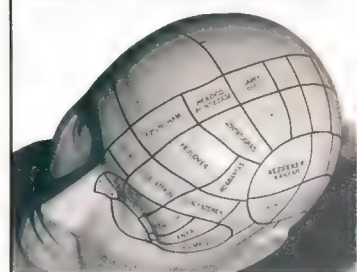
a) Vinnyogó húsgombóccá gömbölyödsz
össze.....

b) Nekik rontasz csupasz kézzel, és hősi halált halsz

c) Életed hátralévő másodperceiben azon gondolkodsz, itt miért nincs Paus gomb.....

Agyritmus-mérés

Szóval főleg a „C” válaszokat jelölted be? Mi is. A válasz igen, a videojátékok mániákusa vagy. Mondd el 25 szóban, hogy mennyire váltak mániád a játékok, s a legelsőlyobb eset leírását a legfőbb pszichológiai teszt, egy teljes verziós játék postázásával díjazzuk. A pályázatokat „Hé, ti örültek” jellegre a PSM címére kérjük beküldeni, s aztán ne lepődj meg, ha a levelezési rovatban látod viszont! ■



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

Egyéves előfizetés
esetén, teljes verziós
játékot küldünk aján-
dékba.

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és
a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jut-
nak el legelőször. Ráadásként, egyéves elő-
fizetés esetén, megajándékozunk egy teljes
verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-25

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre

15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)

Fél évre

8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

előfizetőinknek ajánlott!
és új előfizetőink
mostantól
ajándékba

KÍVÁNJ EGYET

TOP TIPP

 Demolition
Racer

MAKE LOVE, NOT WAR! HA MÉGIS HÁBORÚZNI VAN KEDVED, DÜHÖNG BENNED A BŰNÖZÉSI HAJLAM, RONCCSÁ AKAROD VERSENYEZNI A KOCSIDAT, VAGY CSAK A HAVEROD VERNÉD PÉPPÉ, MERT MÁR AGYADRA MENT A NYÁR - MI EBBEN IS SEGÍTÜNK PÁR KÓDDAL. A GYENGÉBB IDEGZETŰEK PEDIG LARÁHOZ MENEKÜLHETNEK...



KÉRTE: VÁRKONYI SZILÁRD KECSKEMÉTRŐL

HOGYAN... TEGYÜK VÉGRE TÚL MAGUNKAT LARÁN

TOMB RAIDER I

Szint átugrása

Játék közben nyomd meg a Select gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: **L2, R2, L1, C, A, L1, R2, L2**. Ezután a Select gombbal ugorhatsz a következő szintre. A PAL verzióban pedig a következőt kell bepötyögnöd: **L2, R2, A, L1, L1, C, L2, L2**. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállításon kell lenned.)

Az összes fegyver és a muníció újratöltése

Játék közben nyomd meg a Select gombot és lépj be az Inventory-ba (eszközök). Azután az NTSC verzióban nyomkodd végig: **L1, A, R2, L2, L2, L2, C, L1**. A PAL verzióban pedig a következőt kell bepötyögnöd: **L1, A, L2, R2, L2, L2**.

C, L1. Ha sikeres volt a manőver, Lara sóhajt egyet. (Ezekhez a kódokhoz az eredeti gomb-beállításon kell lenned.)



Az összes fegyver és kifogyhatatlan muníció
Játszd végig a játékot, majd töltsd be bármelyik elmentett szintet – elérhető lesz az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és új ellenségek fognak felbukkanni. ■

 Kérte: Novák Frigyes
Győrből

A játék elindításához először az „Options” menü „Controller configuration” pontja alatt állítsd be a neked legjobban tetsző gombkiosztást, majd menj vissza a főmenübe és válaszd a „Single Race” (egy menetes verseny) vagy a „Demolition League” (bajnokság) menüpontot, ahol aztán kiválaszthatod az autót és a pályát. A „Load / Save Game” menüpontban a megkezdett bajnokságot tudod elmenteni, majd később újra behívni és folytatni. Kezdetben persze nem lesz minden pálya és minden kocsi választható, de ezen is könnyen segíthetünk!

KÉRTE: KAZI MARCELL HERENDRŐL

HOGYAN... BOKSZOLJUNK SZUPERÜL

KNOCKOUT KINGS

Bokszoló medve

A főmenüben nyomkodd végig: **→ + C, → + A, → + C, → + X**. Ha jól irtad be a kódot, egy hangot fogsz hallani. Ezután bármelyik kiválasztott bokszolóval medveként játszhatasz.

Nagy fej mód

A főmenüben, nyomkodd végig: **← + C, ← + A, ← + C, ← + X**. Ha jól irtad be a kódot, egy hangot fogsz hallani.

Szuper bokszoló

Válaszd a karrier módot, készíts egy bokszolót, és névnek azt írd be: „PSIRULES”. Mentsd el frissen kreált bokszolódat, és szállj ki a karrier módból. Ezután lépj be újra a karrier módba, és töltsd be a bokszolódat, akinek már min-

den tulajdonsága a maximumon lesz és egyéb speciális dolgokkal is rendelkezik.

Energiafeltöltés

Ha két meccs között lehetőség nyílik ütögetni a homokzsákokat, vagy azt a kis pergős labdát, tartsd lenyomva az **L1 + L2 + L1 + L2**-t, és 2-8 ponttal növelheted az energiádat, attól függően, hogy milyen hosszan tartod nyomva a gombokat.



Az ellenfél csúfolása

Meccs közben nyomd le: **L1 + R2 + X**. ■

Csúfolás mód
A főmenüben nyomkodd végig: **X, X, C, A, A, C, C**. A játék eközben különböző jeleket fog mutatni neked. Ha jól irtad be a kódot, motorzajt fogsz hallani. Ezután az összes játékmód, az összes pálya és az összes kocsi elérhető lesz.



TOP TIPP

Tomb Raider IV

Kérte: Molnár Márk

Füzesabonyból

Szintugrás
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Load Game” (játék betöltése) opciót és nyomogasd végig: **1**, **2**, **1**, **2**, fel, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a H+E+L+P gombokat), majd lépj ki az „Inventory”-ból. Megjegyzés: úgy a legkönnyebb Larával pontosan észak felé fordulni, ha valami olyanon lóg vagy áll, ami észak felé néz. Ha ezek után megnyomod a „Select” gombot és így belépsz az „Inventory”-ba, az iránytű étlátszó lesz – igazolandó, hogy tényleg pontosan észak felé nézel.

Az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer és egészségcsomag
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Small Medipack” (kis egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **1**, **2**, **1**, **2**, fel, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a G+U+N+S gombokat), majd lépj ki az „Inventory”-ból.

Az összes eszköz
Fordulj Larával az iránytűje szerint pontosan észak felé, majd lépj be az „Inventory”-ba (eszközök). Jelöld ki a „Large Medipack” (nagy egészségügyi csomag) opciót és nyomogasd végig: **1**, **2**, **1**, **2**, le, (PC-n rövid ideig tartsd lenyomva a W+E+A+P+O+N+S gombokat), majd lépj ki az „Inventory”-ból.

KÉRTE: SZÁSZ GYÖNGYI KECSKEMÉTRŐL

HOGYAN... HÁBORÚZZUNK KEDVENC HELYEINKEN

WAR GAMES: DEFCON 1

Sérthetetlenség

A kód: **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**

W.O.P.R. szint kiválasztása

Válaszd ki a kétjátékos „W.O.P.R. cooperation” módot, majd jelöld ki a második szintet és pötyögd be a kódot: **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**.

0. Most menj vissza a főmenübe, és válaszd az egyszemélyes „W.O.P.R.” módot.

Mozizás

Mielőtt megjelenne a nyitó képernyő, tartsd lenyomva az **0**-t, és közben folyamatosan nyomogasd a „Start” gombot.

Demo szint

A kód: **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**, **0**.

A küldetések kódjai

Küldetés	Helye	Kód	Küldetés	Helye	Kód
NORAD Küldetések			W.O.P.R. Küldetések		
2	Cseh Köztársaság	0 0 0 0 0 0 0 0 0	2	Florida Keys	0 0 0 0 0 0 0 0 0
3	Orosz Ural hegység	0 0 0 0 0 0 0 0 0	3	Irian Jaya	0 0 0 0 0 0 0 0 0
4	Kairó, Egyiptom	0 0 0 0 0 0 0 0 0	4	New England	0 0 0 0 0 0 0 0 0
5	Kambodzsza	0 0 0 0 0 0 0 0 0	5	Oroszország	0 0 0 0 0 0 0 0 0
6	Svájci Alpok	0 0 0 0 0 0 0 0 0	6	Brüsszel	0 0 0 0 0 0 0 0 0
7	Líbia	0 0 0 0 0 0 0 0 0	7	Dél-Afrika	0 0 0 0 0 0 0 0 0
8	Csatorna szigetek	0 0 0 0 0 0 0 0 0	8	Hong Kong	0 0 0 0 0 0 0 0 0
9	Granada	0 0 0 0 0 0 0 0 0	9	Mexikó	0 0 0 0 0 0 0 0 0
10	Louisiana Bayou	0 0 0 0 0 0 0 0 0	10	Bering szoros	0 0 0 0 0 0 0 0 0
11	Kína, Peking mellett	0 0 0 0 0 0 0 0 0	11	Kremlin	0 0 0 0 0 0 0 0 0
12	Szaúd-Arábia	0 0 0 0 0 0 0 0 0	12	Polinézia	0 0 0 0 0 0 0 0 0
13	Északi-sarkkör	0 0 0 0 0 0 0 0 0	13	Kongó	0 0 0 0 0 0 0 0 0
14	New York City	0 0 0 0 0 0 0 0 0	14	Washington D.C.	0 0 0 0 0 0 0 0 0
15	Omaha sivatag	0 0 0 0 0 0 0 0 0	15	Tokió	0 0 0 0 0 0 0 0 0

KÉRTE: LOJ ZOLTÁN SZEGEDRŐL

HOGYAN... KÖSSÜK EL KÖNNYEN A KOCSIKAT

GRAND THEFT AUTO

A következő kódokat a játékos nevéhez kell beírni. A kódokat átnevezéssel („Rename”) halmozhatod is.

BSTARD – az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, koordináták kiírása, maximális üldözés, ötszörös szorzó.

THESHIT – az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, 99 élet, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből, ötszörös szorzó.

MADEMAN – az összes szint, az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél,

ingyenes kilépőkártya a börtönökből.

GROOVY – az összes fegyver, kifogyhatatlan lőszer, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.



PECKINPAH – az összes fegyver, páncél, ingyenes kilépőkártya a börtönökből.
HANGTHEDJ – az összes szint, az összes fegyver, pénz.
SKYBABIES, TURF, INGLORIOUS – szintek kiválasztása.
SATANLIVES – 99 élet.
WEYHEY – 9,999,990 pont.
EXCREMENT – ötszörös szorzó.
EATTHIS – maximális üldözés (wanted level 4).
BLOWME – koordináták kiírása.
CHUFF – nincs rendőrség. ■

PlayStation

ERŐVONAL

TARZAN

ERŐVONAL

A következő kóddal megállíthatod az időt, végtelen számú életre és rengeteg gyümölcsre tehetsz szert. A nyitó képernyőn, ahol a „Start Game” van kiírva, felülre pötyögöd be: **←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓**

Miután beírtad a jelszót, menj végig az opciókon – egy új menüpontot fogsz találni. Ha ezt kiválasztod, a szintugrás menübe jutsz. Jelöld ki a szintet, amelyiken játszani akarsz, és nyomogasd végig: **[1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [0]**. Ezután nyomd meg az **⊗**-et a szint kiválasztásához.

Ha ezek után a nagy szaladgálás közben megállítod a játékot, egy újabb menüpontot fogsz találni „Cheats Menu” néven. Ezen belül különböző csalásokat kapcsolhatsz be és ki a jobbra és balra gombok segítségével.

Ne felejtse el megnyomni az **⊗** gombot, miután bekapcsolgattad az általa kívánt csalásokat!



MORTAL KOMBAT 4

ERŐVONAL

A következő kódok mindegyike kétjátékos „Kombat Mode”-ra érvényes. A csalásokat a harc betöltése képernyő megjelenésekor kell bepötyögnötnök, miután kiválasztottátok mind a két szereplőt. Mindkét játékosnak három kockája van a képernyő alján. A kockába írandó szám kiválasztásához a következő gombok használatosak (balról jobbra): az **⊗**-szel választhatjátok ki az első kockát, az **[R]**-el a másodikat, és a **[C]**-rel a harmadikat.

Egy ütési győzelem: mindketten írjátok be: 1, 2, 3
 „Noob Saibot Mode”: mindketten írjátok be: 0, 1, 2
 Vörös eső: mindketten írjátok be: 0, 2, 0
 „Explosive Kombat”: mindketten írjátok be: 0, 5, 0
 Korlátlan fegyverhasználat: mindketten írjátok be: 0, 0, 2
 Dobások letiltása: mindketten írjátok be: 1, 0, 0
 Maximális sérülés letiltása: mindketten írjátok be: 0, 1, 0
 Dobások és maximális sérülés letiltása: mindketten írjátok be: 1, 1, 0

BRIAN LARA CRICKET

ERŐVONAL

A következő kódok segítségével klasszikus meccseket játszhatok újra.

2. meccs, Zimbabwe — Anglia 1996, írd be: 0, V, E, R, T, I, M, E
3. meccs, Nyugat India — India 1983, írd be: S, A, U, S, A, G, E, S
4. meccs, Ausztrália — Nyugat India 1960, írd be: D, I, L, L, B, E, R, T



Találomra kiválasztott fegyverek: mindketten írjátok be: 1, 1, 1

Kezds találomra kiválasztott fegyverrel: mindketten írjátok be: 2, 2, 2

Kezds fegyverrel a kézben: mindketten írjátok be: 4, 4, 4



5. meccs, Ausztrália — Anglia 1987, írd be: B, A, T, K, I, N, G, S

6. meccs, Anglia — Ausztrália 1997, írd be: P, A, N, C, A, K, E, S

7. meccs, Anglia — Ausztrália 1948, írd be: F, R, I, E, D, E, G, G

8. meccs, Nyugat India — Pakisztán, írd be: P, L, A, C, E, B, O, 1

9. meccs, Anglia — Ausztrália 1981, írd be: C, L, U, E, L, E, S, S

10. meccs, Pakisztán — Sri Lanka 1996, írd be: N, O, W, A, Y, E, A, S



Nagy fejek: mindketten írjátok be: 3, 2, 1

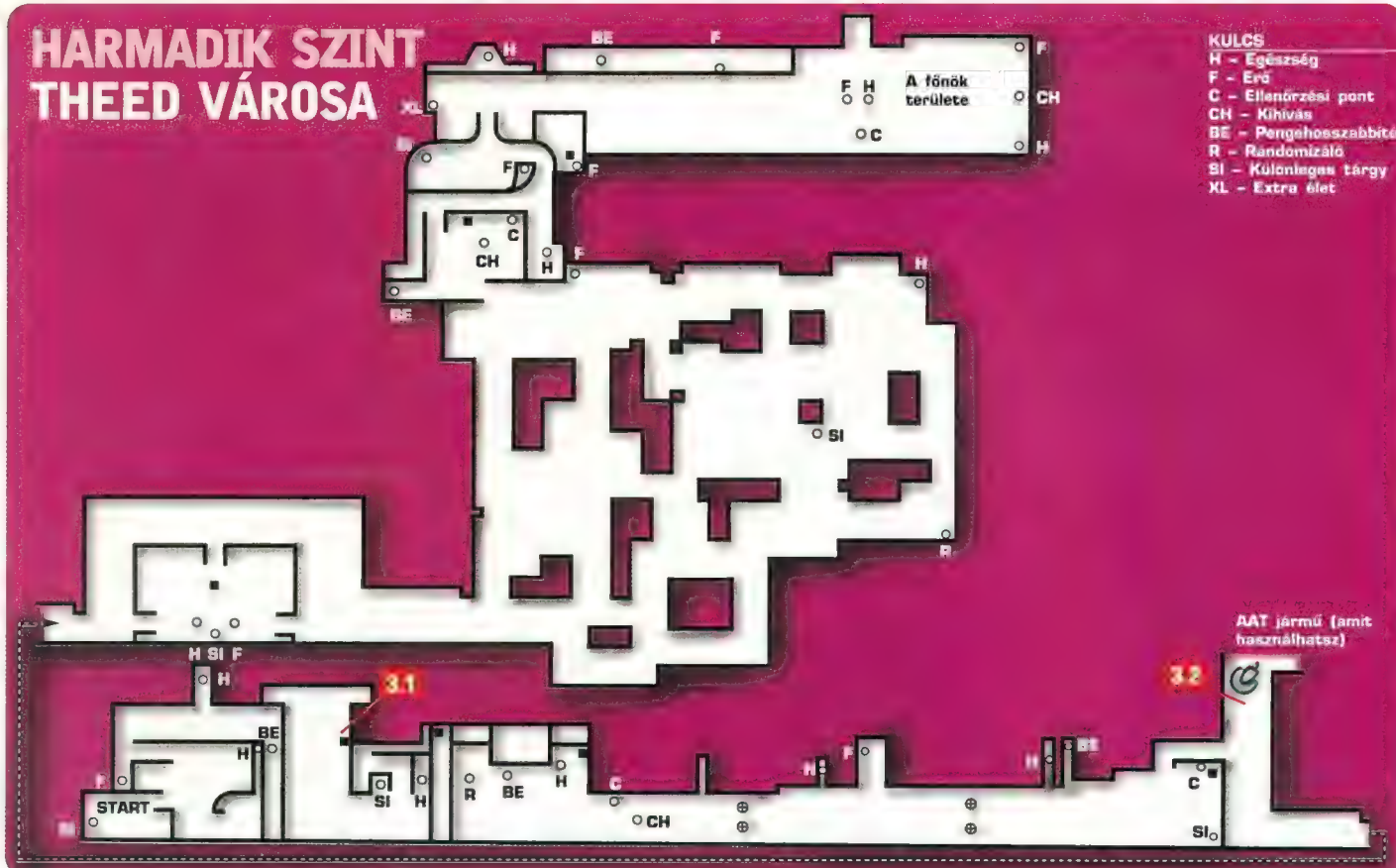
A következő csalásokat bármelyik kétjátékos játékmódban használhatjátok a szint kiválasztásához. A kódokat közvetlenül a két szereplő kiválasztása után kell bepötyögnötnök, a harc betöltése képernyő alatt. Mindkét játékosnak három kockája van a képernyő alján. A kockába írandó szám kiválasztásához a következő gombok használatosak (balról jobbra): az **⊗**-szel választhatjátok ki az első kockát, az **[R]**-el a másodikat, és a **[C]**-rel a harmadikat.

Goros Lair: mindketten írjátok be: 0, 1, 1
 The Well: mindketten írjátok be: 0, 2, 2
 Elder God: mindketten írjátok be: 0, 3, 3
 The Tomb: mindketten írjátok be: 0, 4, 4
 The Rain: mindketten írjátok be: 0, 5, 5
 The Snake: mindketten írjátok be: 0, 6, 6
 Shaolin Temple: mindketten írjátok be: 1, 0, 1
 Living Forest: mindketten írjátok be: 2, 0, 2
 The Prison: mindketten írjátok be: 3, 0, 3
 The Ice Pit: mindketten írjátok be: 3, 1, 3

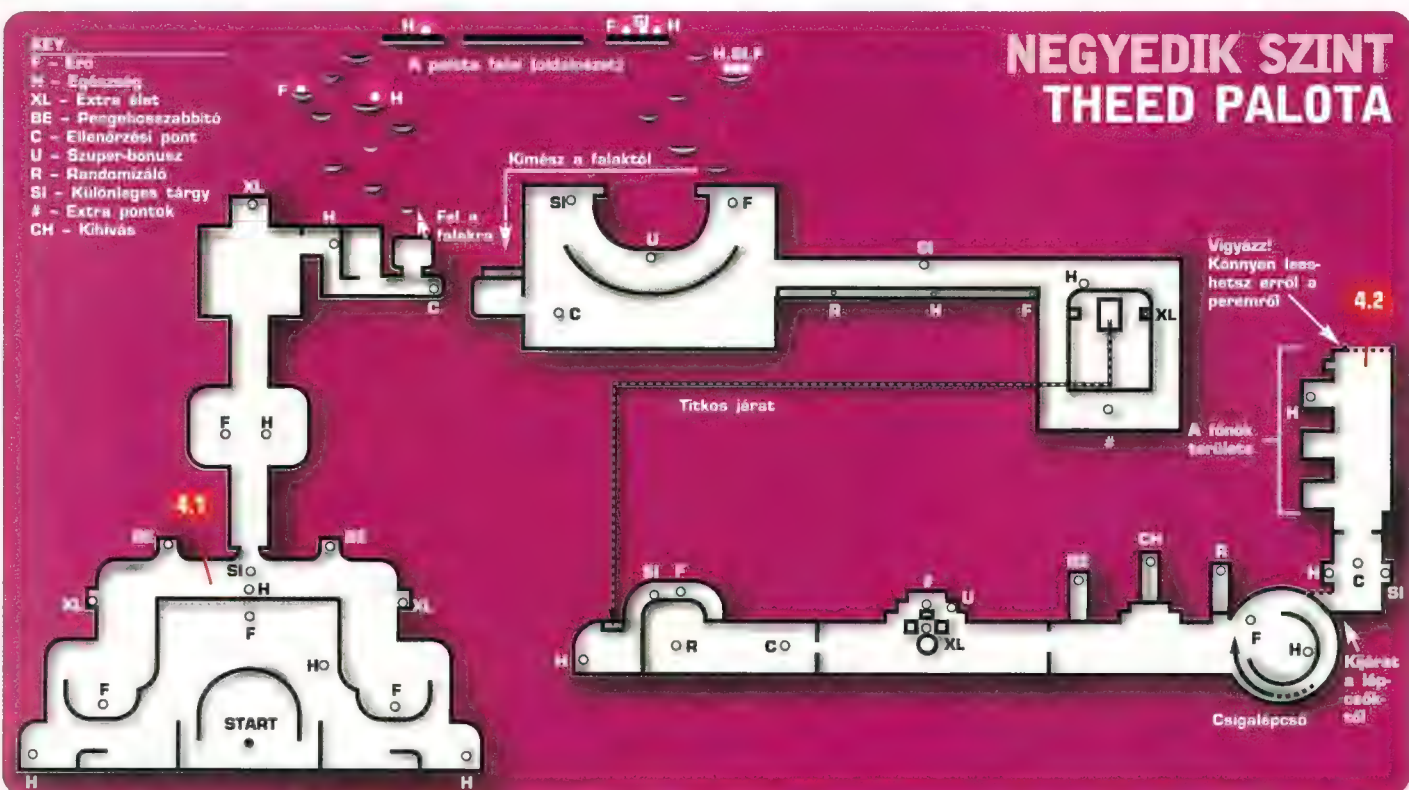
**HIVATALOS
MEGOLDÁS**

Jedi Power Battles

HARMADIK SZINT THEED VÁROSA



NEGYEDIK SZINT THEED PALOTA



A város forgataga a következő utcélod, Theed utcáin haladsz most. Magas épületek és burjánzó növények képezik a háttér városnézéséhez, miközben megküzsdes a droidokkal és ártatlan szüzeket mentesz meg útközben.

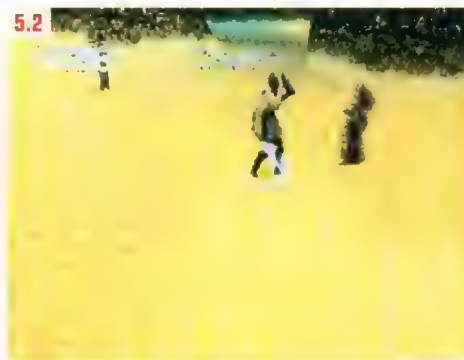
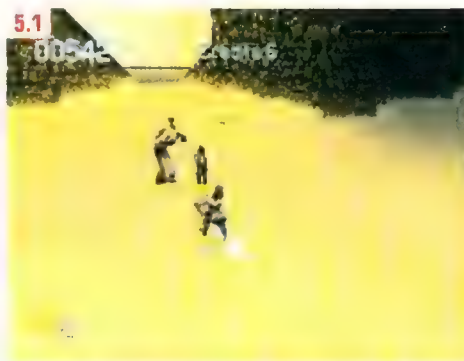


A királynő otthonát harci droidok szállták meg, ezért át kell verekedned magad a palotán és megtalálnod Királyi Őnagysága rejtékelyét. A leugrás a falakról kicsit frusztráló, de a droid-szeletelés mindenért kárpótol.



ÖTÖDIK SZINT TATOOINE

A szint kezdetétől jobbra haladva [5.1], a Tusken fosztogatók után, egészség-bonuszt találsz a felső falon. Ha kicsit tovább mész, Jawa-kkal találkozol, itt a képernyő tetején egy kis járatot találsz a falban, amelyet követve egy különleges tárgyat és egy erő-bonuszt találsz. A járat bejáratától jobbra szintén egy egészség-bonusz van. Párhuzamosan ezzel a bonusszal egy sátor van, ennek tetején pedig egy különleges tárgy leledzik. Ha továbbhaladsz, egy újabb falijáratra lelsz, amely egy randomizálót tartogat. Miután Anakin lelép [5.2], pengehosszabbítót találsz, fent pedig egy peremen, a két Tusken rablónál egészség-bonuszt szedhetsz fel. A kis sziklaperem nem jelent igazi veszélyt, mert ha óvatosan haladsz lefelé, jobbra egy kunyhót találsz, ebben pedig egészség- és erő-bonuszt. A tetőn megint egy pengehosszabbító vár arra, hogy magadévá tedd. A szikla tetején ekkor egy rakéta alakú tárgyat látsz, jobb kéz felé pedig egy ugyanilyen vár. Emellett két különleges tárgy van. Egy rövid kis mászás után a képernyő



tetején egészség-bonuszt találsz. A lépcső után egy kihívás-bonuszt szedhetsz fel, a járat vége előtt pedig egy ellenőrzési ponton haladsz át, majd erő-bonuszt vehetsz fel. Az első fennsikot két Tusken rabló őrzi, itt egy különleges tárgyat szedhetsz fel. A második fennsikon egészség-bonuszt találsz, a harmadikon egy randomizálót, míg a negyediket semmit. Az ötödik és az utolsó fennsikot Tuskenek őrzik, itt egészség-bonuszt lehet zsákmányod. A szilárd talajra érve ellenőrzési pontra lelsz, a képernyő tetején pedig – négy rabló után – ott egy pengehosszabbító. Ha leugrottál, jobbra, egy jókora oszlop mögött egészség-bonuszt vehetsz fel. Ha lejjebb mész két lépcsőfokot, balra a peremen egy randomizálót vehetsz birtokba. Most újra csak jobbra indulsz, ekkor leesik egy szikla, nemsokára egy ellenőrzőponton haladsz át. A domb tetején erő-bonusz van, a képernyő tetején pedig egészség-bonusz. Három irányváltás után, amelyeket a függőleges sziklán hajtottál végre, menj balra és szedd fel az erő- és egészség-bonuszokat, majd menj jobbra. Fent egy ellenőrzőpont és a főnök van. A főnöki területől balra egészség-bonusz a zsákmány [5.3], a másik oldalon meg egy különleges tárgy van. Ha legyőzted a fickót, és átkeltél a nagy falon, a rámpa alján fordulj balra és szedd fel a randomizálót. Aztán az első kereszteződésnél menj balra, szedd fel az egészség- és erő-bonuszt, valamint a Hyperdrive turbó-bonuszt, aztán menj jobbra, s Darth Maullal találkozol [5.4, 5.5]. A képernyő tetején, a nagy oszlop mögött egészség-bonusz vár.



HATODIK SZINT A CSILLOGÁS

Amint belépsz az első szobába, már ott is van az első különleges tárgy a képernyő tetején. Az autós utazás után [6.1, 6.2] egy kereszteződéshez érsz. Kövesd az utat körbe, egészség- és erő-bonuszt kapsz, aztán menj vissza és ugorj fel a jobb kéz felőli falra. Az épület homlokzatánál egy pengehosszabbító van, fentről pedig eléred a következő járatot. Menj át ezen, fel a következő tetőre, s egy randomizálót kapsz. Ha visszatérsz a járat tetejére, erő-bonuszt szerezhetsz, amelyet három zsoldos őriz, jobbra pedig befigyel egy egészség-bonusz is. Kövesd a járatot a következő szobába, itt balra egészség-bonuszt szedhetsz fel, kívül pedig egy ellenőrzőpont van. Ugord át a külső falat balra, ekkor erő-bonuszt kapsz. A második autókázás után a lépcsőn szerezd meg az egészség-bonuszokat, a lépcső tetején balra pedig tedd magadévá a különleges tárgyat. Ugorj le a járdáról balra, landolj a tetőn, itt extra pontokat

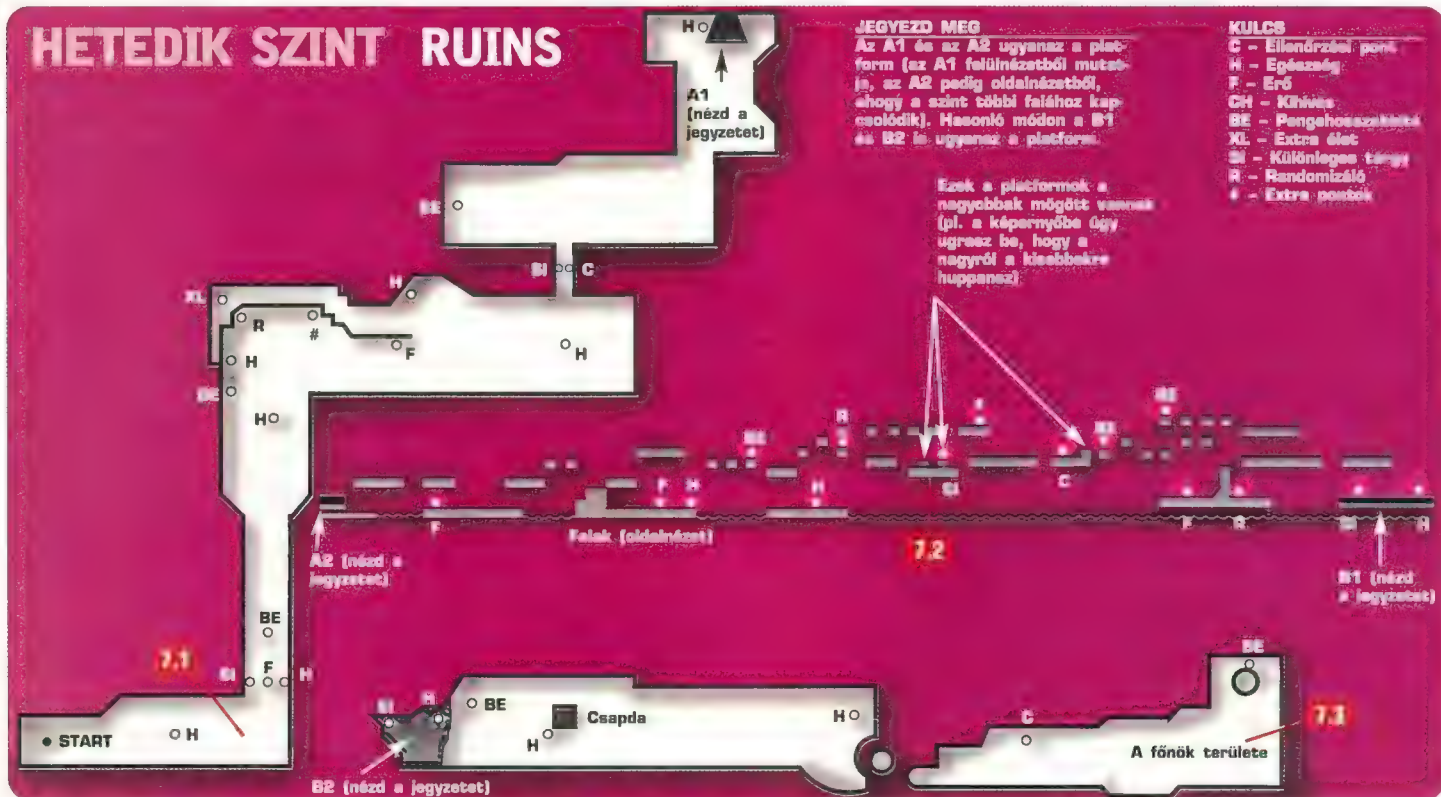


találsz. Amikor visszamentél a járdára, menj fel a hosszabbik lépcsőn, a képernyő tetején egy randomizáló vár rád. Haladj át a hídon, majd a képernyő elején vedd fel a kihívást. Az első lépcsősor alatt, és a bal oldali falnál extra életet kaphatsz, míg a következő lépcsősor egy különleges tárgyat rejt. A harmadik tetőre ugrás után egészség-bonuszt találsz a bal kéz felőli peremen. Ha az első ventilátor helyett a tetőre ugrasz, erő-bonuszt kapsz, és kihagyhatod az első és második



ventilátoros ugrást. Balra, a harmadik ventilátoros ugrás után még több egészség-bonusz a jutalmad. Ha a következő ventilátoros ugrással a legközelebbi tetőn landolsz [6.3], és nem a soron következő ventilátoron, a tető alsó pereménél megkaphatod szuper-bonuszt. A következő épületen egy kihívás-bonuszt találsz, az utolsó ugrással pedig egy ellenőrzőpontra jutsz. Ugorj le a nagy droid-autóról [6.4] jobbra, vedd fel az egészség-bonuszt, aztán ugrálj át az épületeken a peremhez, amelyen egy

HETEDIK SZINT RUINS



Az ingoványban eközben még mindig a fák vannak többségben, de majdnem ugyanennyien vannak a Föderáció csatahajói is, amelyek hemzsegnek az aljnövényzet között. Néhányukkal meg is kell vívnod, ahogy árkon-bokron át haladsz a romok felé. A templom közelében Gunga örök veszik át a verekedős robotok helyét, de ne örülj: az, hogy fából vannak, nem feltétlenül jelenti az, hogy gyengék is.



zsoldos terpeszkedik. Mögötte egy különleges tárgy van. Balra fent egészség-bonuszt találsz, míg a következő peremen erő-bonusz a zsákmányod. Ha elég messzire ugrasz le az első tolotétőről, egy pengehosszabbítót találsz a második tolotétő túloldalán. Menj át a keresztződésen, s egészség-bonuszt találsz a következő kanyarban. Kihívás-bonuszt vehetsz fel a következő két épület közötti résnél. E két épület tetején van egy újabb ellenőrzőpont. Ha kikerülted a következő pár ventilátort, menj balra, itt is jól jön az egészség-bonusz, míg a következő, jobb kéz felőli ventilátornál erőre kaphatsz. A kocsit fedezékként használva ugorj fel a jobb oldali lépcsőre, s vedd fel az egészség-bonuszt, aztán a következő a kocsis ugrás után zsebedbe a lent található extra életet. Ha átzuhantál a tetőn, menj a következő épületbe az egészség-bonuszért. Menj fel a

lépcsőn a következő épületbe, itt a képernyő alján egy pengehosszabbító a zsákmányod, a következő, lenti épületben kihívás-bonuszt találsz a bal felső sarokban. Szállj ki a taxiból egy erő-bonuszért, a következő taxival pedig menj a különleges tárggyért és látogasd meg az ellenőrzési pontot. Az autókázás után menj a keresztződéshez, itt egy szuper-bonusz vár. Menj vissza a keresztződéshez és menj le. Ahogy távol a járat, baloldalt rátalálsz egy pengehosszabbítóra, jobb oldalt alul pedig egészségfejlesztést végezhetesz. A harmadik ugrás után menj a képernyő aljára, itt újabb egészség-bonusz vár. A következő ugrás előtt a járat végéről szedd fel a randomizálót. Mielőtt talajt fognál, haladj át az ellenőrzőpontra. A főnök területére érve a jobb kéz felőli lépcsőnél egészség-bonuszt kapsz, baloldalt pedig erő-bonusz vár.

NYOLCADIK SZINT THEED UTCÁI

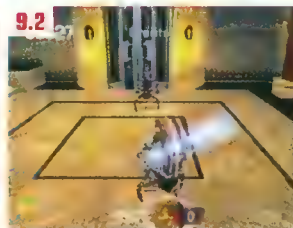
Talán lassúnak tűnhet a dolgok menete, de gyorsan kell reagálnod mindenre, ha végig akarsz menni ezen a szinten. Szerepcse történet, mint azt észre is veheted: a környezet meglehetősen barátságtalan lett, míg a droidok kisebb problémát jelentenek. A szint fő veszélye a nagy kapukban (ezeken lövöldözve haladhatsz át) és a végén a szennycsatorna oszlopaiban rejlők [8.1]. Mindig maradj az egyik oldalon, ha ezekhez közeledsz, máskülönben egyenesen nekizúzol a középső falnak, és már kezdhetsz is előlről a műveletet. Nincsenek ellenőrzési pontok, nincsenek bonuszok, nincsenek egyéb célkitűzések. Csak tartsd az egyik ujjadat a tűzgombon, a szereidet meg az úton (még véletlenül se cseréld össze a kettőt!)



KILENCEDIK SZINT A PALOTA SZIKLÁI



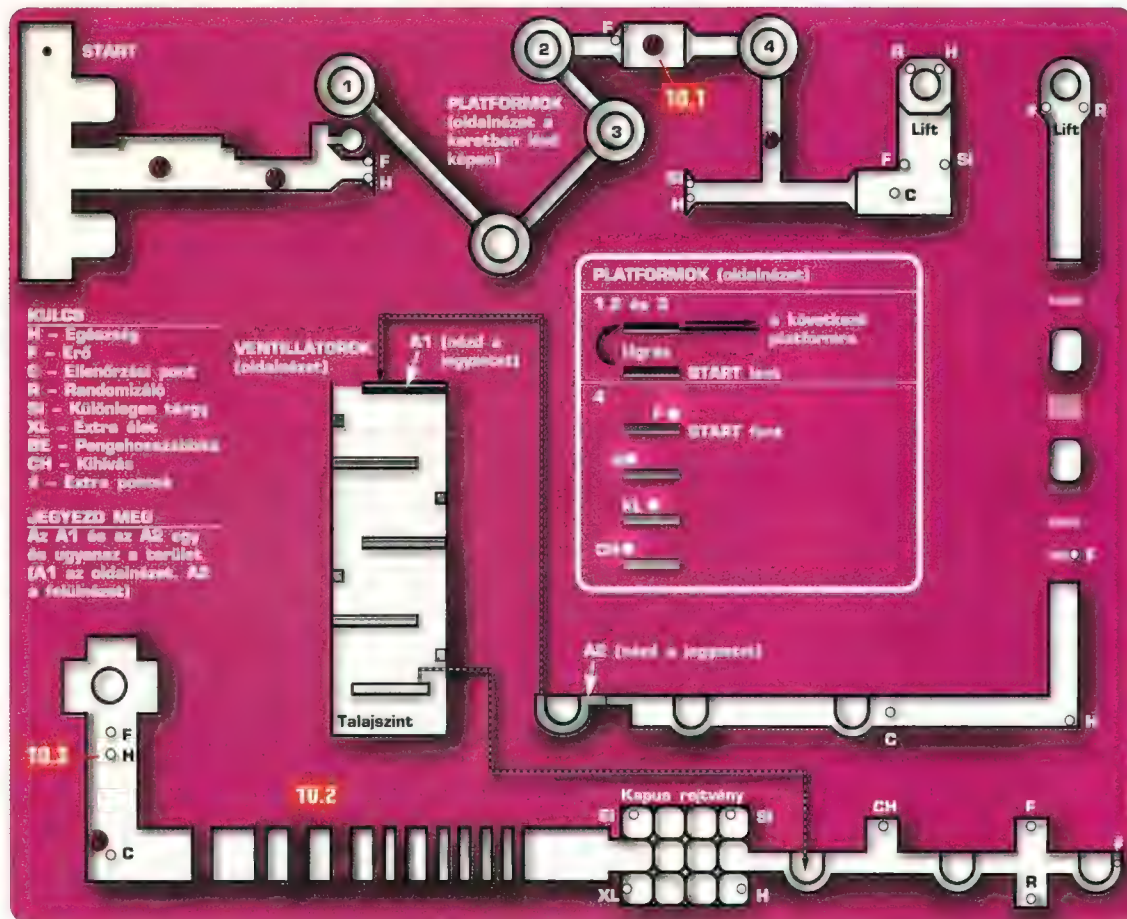
Amikor a palota sziklái megjelennek a látótérben, az eseményeknek kicsit függőlegesebb jellege lesz. Fogságba esett pilóták megmentéséről van most szó. Már a fel-le ugrálás a platformokon is épp elég émelyítő, de ha tériszonyod van, akkor kifejezetten nehéz pillanatokat élsz majd át...



SZIGORÚAN TITKOS

JEDI POWER BATTLES

TIZEDIK SZINT A VÉGSŐ CSATA



A végső leszámolás Maullal kötélidegetet és hőálló ruhát követel meg. Miután átutaztad az univerzumot, végre találkozhatasz vele, ő pedig szeretné fénykardjával kiválaszni a ruhádat – a gond csak az, hogy mind rajtad van. Sok szerencsét...

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• SZIGORÚAN TITKOS TANÁCSOK

HOGYAN VEGYÜNK SÁRFÜRDŐT A COLIN MCRAE RALLY 2.0-VAL
ÉS HOGYAN IGÁZZUK LE EURÓPÁT AZ EURO 2000-REL

• FIGYELJ! MEG TÖBB TIPP ÉS CSINÁLD MAGAD OTLET

HOGYAN ÓVJUK MEG DAN FORTESQUE ÉLETÉT A MEDIEVIL 2-BEN,
HOGYAN ÉPÍTKEZZÜNK A LEGADYAFÜRTEBB MÓDON
A LANDMAKERBEN, HOGYAN OKOZZUK A LEGTÖBB KÁRT
A DESTRUCTION DERBY RAW-BAN

HA TÖBB SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTEKOKKAL KAPCSOLATBAN, FIGYELMEDBE
AJÁNLJUK A RÖVIDESEN A BOLTOKBA KERÜLŐ HIVATALOS PLAYSTATION TIPP MAGAZINT!



HÁZIMOZI

Az otthoni szórakoztatás magazinja

TÉRHANGÉPÍTÉSZEK

VIDEOMAGNÓK,
MÉLYSUGÁRZÓK
ÉS HANGFAL-
RENDSZEREK
ÖSSZEHOSONLÍTÓ
TESZTJE

DVD FILMEK
16 OLDALON



595 Ft

Megjelenik kéthavonta,
minden **páratlan**
hónapban!

A májusi szám tartalmából:
Samsung WS32W6DT,
Thomson 28WF64US televíziók,
Yamaha RX-V795aRDS AV
rádióerősítő, Sony DVP-F11 DVD-
játsszó tesztje, házimozsi hangfal-
rendszerek, mélysugárzók, video-
magnók összehasonlító tesztje,
újabb DVD filmek ismertetője
13 oldalon keresztül,
DVD film rendelési lehetőség!

Megjelenik kéthavonta
minden **páros**
hónapban!

A júniusi szám tartalmából:
Chord DSC1500E high-end
digitális processzor,
B&W Nautilus 804
hangsugárzó,
és tizenegy
CD-játsszó tesztje.
Csúcsvételek
1999/II.

HI-FI CHOICE

2000. JÚNIUS

A VILÁG EGYIK LEGJOBB HIFI MAGAZINJA

795 Ft

CD-JÁTSZÓ KARNEVÁL

A brit piac legjobban szóló CD-játsszó készülékei közül tizenegy versenyző!



B&W NAUTILUS 804

Választás a Nautilusok
legnagyobb lakókörében egyede.

CHORD DCS1500E

Processzor – egy tökéletesen
megmunkált szobor
aluminumból

795 Ft

CSÚCSVÉTELEK II. RÉSZ

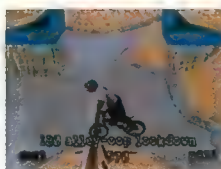
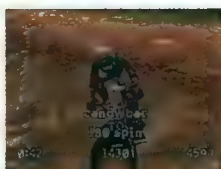
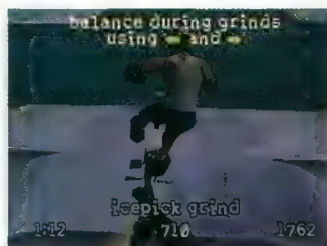


Dave Mirra Freestyle BMX

ÖRÖMMEL JELENTHETJÜK BE, HOGY A HUSZONÉVES MUNKAKERÜLŐ EGY NAGY AAAAARRRGH! KÖZEPETTE TÖRT BE A PLAYSTATION JÁTÉKPIACRA



A srácok kaszkadőrökét megszegyenítően csúsznak végig a félcső szélén. Persze csak akkor, ha az titániumból van. Mirra biciklijével bejárja a zárt stadionokat, félcsőveket és a sáros domboldalakat.



AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A FORGÓ FÉMKEREKEK



Figyeld a gyönyörű animációt, amikor háttal érez földet, és gyorsan megfordulsz. A kamera szembe kerül a biciklissel, amint éppen hátrafelé pedáloz, és ha a nyolc gomb közül bármelyiket lenyomjuk, csak azt látjuk, hogy egyetlen mozdulattal átpördíti a biciklit, hogy a kamera megint a hátát mutassa. Ezek után persze rögtön jöhet a többi trükk. Gyönyörű látvány.

A matematikusok csak bolyterápiának hívják. Ez a teória bizonyítja be azt, hogy ha megjelenik egy bizonyos műfajú játék, akkor furcsa módon miért érzik rögtön még három ugyanolyan. Először elsodort miniket a snowboard zuhatag, utána rögtön Tony Hawk adott esélyt a deszkásoknak. Most az Acclaim bemutatja a BMX játékok első részét. BMX-ezés? Motocross a kissrácoknak? Felejtsd el...

Régóta folyik már a vita arról, hogy mi a divatosabb: a deszka, vagy a BMX? A legtöbb srác szerint a deszkának sokkal nagyobb jövője van, ugyanis már a hetvenes években is létezett, közel áll a szörfözéshez és mostanában a bőruha a divat. Ez mind nagyon szép, de akkor sem szabad eltekinteni attól, amit a BMX-es srácok napjainkban művelnek. A huszonhat éves Dave Mirra, aki világbajnoki posztra pályázik, a kétkerekes légi zsonglőrök mestere, aki a trükkjeit nézve komplett elmebajos. A *Trasher Skate & Destroy* engine-jét használva, Mirra játékában tíz profi bringás, és tizenkét teljesen eltérő környezetben, három fő részre osztott versenyen indulhatunk: salak-

pályán, utcain vagy erdein. Könnyen lehet, hogy még sosem hallottál Ryan Nyquist-ról vagy Dave Mirra-ról, de halltál Tony Hawk-ról vagy Cha Muská-ról mielőtt a deszkások játékok betörték volna a piacra? Ezek az úriemberek olyan

„A kétkerekes légi zsonglőrök mestere...”

trükkökkel rukkolnak elő, miha a gravitáció nem is létezik. A kaszkadőr srácoknak köszönhetően tudsz a levegőben is trükközni, és bármin végig tudsz csúszni, amin csak akarsz. Úgy mint a *Trasher*-ben, itt is elsősor csak a ház mögötti saját célra kialakított kis sárdomboktól kell eljutnod, egészen Woodward-ig, Dave saját pályáig. Teljesíts egy pályát, és olyan módosítókat kapsz, amelyek elfelejtheted a régi variációkat inkább figyelj a 360 fokra, azasztaltetők (Table Top) és lenyűgöző Superman-re. Lehet, hogy a BMX lesz az új gördeszka? Ebből a szempontból a válaszom: igen. ■

Dan May



POINTS

- Gördülékeny animáció
- Rengeteg trükk
- Többjátékos funkció

POINTS

- Újabb extrém sport
- Sivár sselékpályák
- Szédülés

MIELŐTT MEGVENNÉ!

A *Dave Mirra Freestyle BMX* már első ránézésre is sokkal játszhatóbbnak tűnik, mint a *Trasher*. Az irányíthatósága is könnyebb, és a trükkök szebbek. A PSM-nél úgy éreztük, hogy a BMX nagy visszatérése nem lehet más, hol, csakis a PlayStationon

Grind Session



HA EZ NEM CSAL KÖNNYEKET A SZEMEDRE,
AKKOR NEM IS PRÓBÁLKOZOL IGAZÁN

Tony Hawk elindított egy hullámot, és most valahogy mindenki ezt akarja meglovagolni. Viszont a listán *Grind Session* az első, ugyanis annyira Tony Hawk kar lenni, hogy szinte már meg is előzi. Olyan deszkások összehasonlításával, mint Pigpen, Willy Santos vagy Cara-Beth Burnside, akikre valószínűleg egy pszichikai hadviselésért *Tony Hawk*.

A játszhatóság szempontjából is túllentül hasonlít a *Tony Hawk*-ra. Ugyanaz a próbálj-minnél-több-pontot-összegyűjtés-és-te-vagy-a-sztár séma. Ad egy trükközhetőség, amíg bele nem lilul a fejed. Ha tudod táncolni a nagyokat, akkor színpontokat is kaphatsz. A lenyomód az **U**-et, akkor váltunk egy átlátszó vonal, ami megmutatja, hogy hol tudsz extra pontokat begyűjteni, hol plusz időre szert tenni, és hol tudsz megnyitni nehezebb pályákat. Az a legnagyobb baj, hogy a *Grind Session* annyira kar a *Tony Hawk*-ra hasonlít, hogy már nem is nyújt nagyobb kihívást. De később vala-

hogy mégis minden elkezd egy kicsit megváltozni. Csak akkor kapsz észbe, amikor már ész nélkül trükközgetsz, hmmm... mintha az irányítás is ugyanaz lenne. Viszont bizonyos manőverekhez ide is nagyon pontos időzítés kell. Nyolc alapvető

„Óriási
pontszámokra
tehetsz
szert...”

pálya van. Néhány ezek közül: Slam City, Bart Station és a legendás Burnside. Tanuld meg a pályákat, és akkor sikerülni fog mind a 67 trükk. Nyerd meg a fotó bajnokságot és kapsz egy speciális bonusz pályát (ez a Dream House). De ami a legfontosabb, az a játék zenéje: Sonic Youth, Black Flag, Dr Octagon és Zen Guerrilla. Tisztelességes. ■

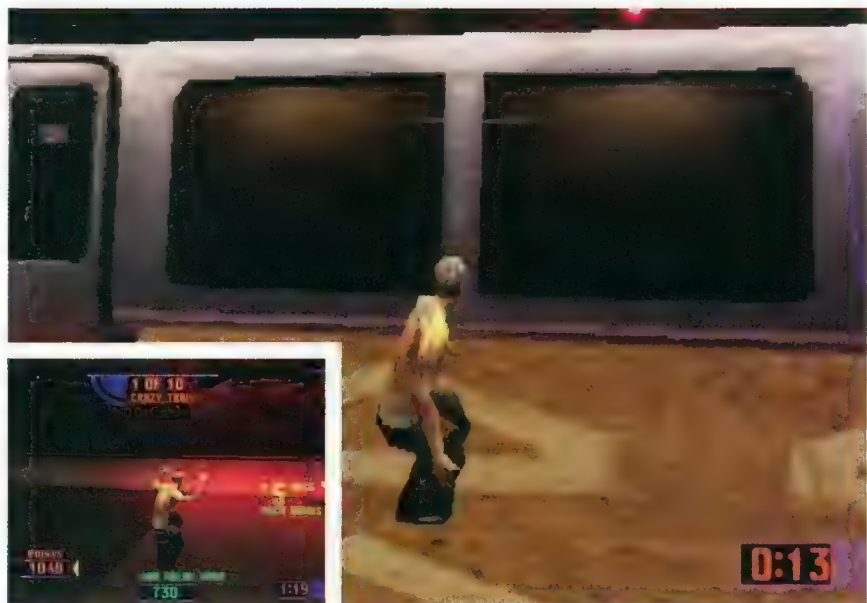
Pete Wilton



Attól függetlenül, hogy a *Grind Session*-ben nincs benne a Hawkstar, könnyen szerezhettek magunknak maradandó sérüléseket. A haladók öröme, még a kamera is a trükkökre összpontosul.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AMINT IDIÓTA GYORSASÁGGAL ÁTHAJTASZ EGY VASÚTI KOCSIN



A hosszú múltra visszatekintő hagyományt követve, nagy mázli hogy a játékok engednek hülyébbnél hülyébb dolgokat megcsinálni. (Vakáció *Zombie City*-ben, menj a falnak egy TVR Cerberá-val 120 km/h-val) A *Grind Session* megengedi, hogy felugorj egy metróra a Bart Station-nél. Trükközz, ugorj, és még az alsógyatádnak is búcsút inthetsz.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Rengeteg trükk
- Jól kivitelezett pályák
- Segítség a kezdőknek

- PONTOK

- Nagyon hasonlít a *Tony Hawk*-ra
- A grafika nem túl meggyöző
- A két játékos mód elég lapos lett

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Grind Session* ötvözi a *Trasher*-t és a *Street Skater*-t, még akkor is, ha ilyen közel áll a *Tony Hawk*-hoz. Nagyon minimális az, ami új, vagy eredeti. De a pályák izgalmasak, és a grafika is

AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT... A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...



Ami eddig a **PC Format**
mellől hiányzott:
DVD-melléklet*



2 CD-MELLÉKLETEN, TELJES VERZIÓS
PROGRAMOKKAL, JÁTÉKDEMÓKKAL!

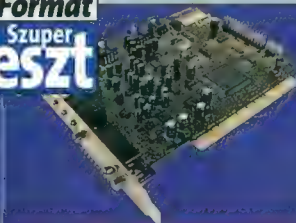
Multimédia PC-k



Komplett multimédia rendszerek – három
hazai PC-t teszteltünk.

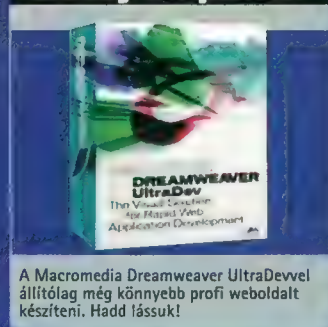
Hangkártyajárás

PCFormat
Szuper
Teszt



Leosztunk neked tizenötöt a legújabb
hangkártyák közül, és elmondjuk, melyik
az adu ász, a tök király, no meg a szív alsó.

Álmodj szépeket!



A Macromedia Dreamweaver UltraDevvel
állítólag még könnyebb profi weboldalt
készíteni. Hadd íassuk!

Kapható az újságárusoknál!

*Megrendelhető 1990 Ft-os áron a kiadótól tel.: (1) 467 6720

X-Men Mutant Academy

A KÉPREGÉNY, A RAJZFILMSOROZAT, A MOST MEGJELENT MOZIFILM, ÉS A JÁTÉK – EZ MIND CSAK AZ ÖVÉK. A MUTÁNSOK MEGÉRKEZTEK...

Azok kedvéért, akik még nem tudnák, az X-Men már régóta a Marvel Comics legelöltebb szereplőgárdája. A mutáns génekkel született lényeket, akik így különböző emberfeletti képességekre tettek szert (repülés, telekinézis). Charles Xavier professzor edzi őket, hogy emberiség segítségére legyenek különleges erejükkel.

Visszatérve a való világba, elég hosszú idő telt el azóta, hogy Wolverine és csapata megtisztelték a PlayStation 2 játékosokat a Street Fighter klónnal. Mostanában még mindig a Street Fighter klónok földjét tapossák, már kikerültek a CapCom lapos világából a harmadik dimenzióba. Rögtön szembetűnik, hogy a játékot a Paradox fejlesztette: a Street Fighter klónja PSM kedvenc Wu Tang: Taste of Pain sikerét már nem kezdő a Street Fighter klónok műfajában. Tíz évvel ezelőttel játszhatunk, akik a képregényhez hűen mind saját képességeikkel, ruháikkal, és különleges technikáikkal rendelkeznek.

Az egyes karakterek mozgulatai megismerése sok időbe kerül, és az esélye, hogy a gombok elhelyezése való püfölésével jussál tovább a játékon, már az első csatától is nulla. Ettől a Mutant Academy iszonyú nehéz lett, de re-

mélhetőleg a kész verzióban ezt kiegyensúlyozzák a nehézségi szintek bevezetésével.

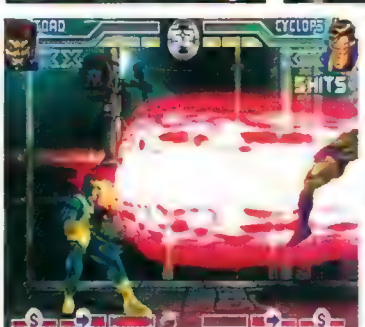
A Gyakorlás mód nem hasonlít a többi veredős játékhöz: ahelyett, hogy kapnál egy mozdulatlan ellenfelet, akit kedvedre püfölhetsz,

„Arra képezték ki őket, hogy az emberiség segítségére legyenek különleges erejükkel.”

Xavier professzor minden egyes karakter mozgulatait lépésről-lépésre mutatja be. Ha itt rendesen odafigyelsz, már lehetséges épkezláb módon játszani.

Szerepel még a programban Párharc, Türelő, Akadémia, és egy Cerebro (egyfajta arcképcsarnok) mód is. Az új fejlesztőgárda szerezte friss vért pumpált a játékba azzal, hogy farsztó 2D-s módszer helyett inkább 3D-ben dolgoztak. Ha az Activision valahogy kezelni tudja azt a bosszantó ténytet, hogy ha túl akarsz jutni az első ellenfeleden, be kell vágnod az egész kézikönyvet, a Mutant Academy nyerő játék lesz. ■

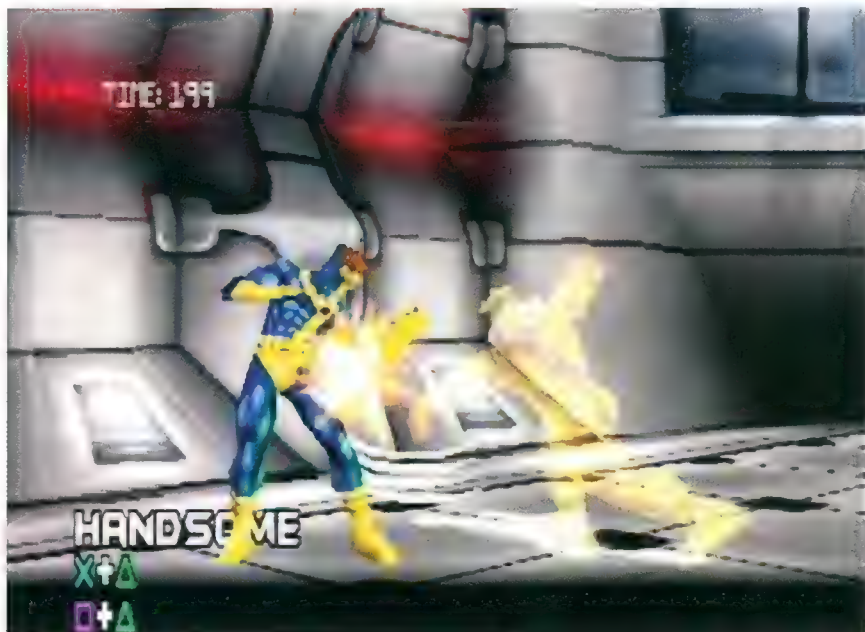
Catherine Channon



A Mutant Academy különleges kombói méltók a képregény által felállított színvonalhoz, és hihetetlenül sok van belőlük

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

X PROFESSOR GYAKORLÓTERME



X professzor elmagyarázza az összes mutáns képesség használatát, az egyszerű ütésektől és mozgásoktól kezdve a legbonyolultabb kombókig és extra támadásokig.



POINTS

Végre 3D-ben az X-Men Nagyszerű gyakorló mód „Nem hivatalos” filmcenc

POINTS

Nincsenek nehézségi szintek 25-elemű kombók Nagyon nehéz

MIELŐTT MEGVENNÉD

A veredős játékok fanatikus rajongói-nak igazi kihívás lesz a kökemény nehézségi szinten való küzdelem első-játékban, azonban erre is kéne kínálni egy lehetőséget, hogy ezt vissza lehessen venni, ha a játék új rajongókat is el akar csábítani. A Gyakorló mód sokat segít, de a több nehézségi szint bevezetése lenne az igazi megoldás.

Mille Miglia

AZ SCI ELHOZTA AZ EDDIG KÉSZÜLT LEGSZEBB AUTÓVERSENYT
PLAYSTATIONRE. RENDES TÖLÜK, NEM?



Tíz Olasz pályán száguldozhatunk a verseny aranykorának három részre osztott korszakainak bármelyikén.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

STIRLING 300 SLR-ES MERCEDES-E



Moss 1955-ben megnyerte a Mille Migliát a Mercedes-ével. Az autó, ami még napjainkban is elindul a versenyen, a 722-es számot kapta, és reggel 7:22 perckor indult el a startvonalától. A Mille Miglia-ban újraélheted azt, mint amit Stirling is átélt.

1 927-től - amíg be nem tiltották -, 1957-ig, a sofőrök és egyben a legtöbb néző elhalálzásának volt az okozója a Mille Miglia (ezer mérföld). Sok ideig ez volt az autóversenyzők egyik legnagyobb kihívása, beleértve a sok lelkes amatőrt is. A Kung Fu fejlesztői elhozták PlayStationre ezt az itáliai verseny-karnevált, méghozzá az egykori győztes és az autóvilág hajdani legendájának, Stirling Moss-nak a hozzájárulásával.

A verseny, ami Bresciától Rómáig, majd onnan vissza ismét Bresciáig tart, még napjainkban is meg szokták rendezni. De már többről van itt szó, minthogy az elmúlt idők győzelmeit hozzá ismét a felszínre, ez az antik csodaautóknak a versenye. Tehát a Kung Fu összeállt Moss-szal, hogy egy olyan játékot csináljanak, ami kombinálja azt az érzést, amikor Tuscany-n nyomulunk iszonyatos robajjal, beleszöve a veterán autók irányításának a nehézségével. És ahhoz képest, hogy a játék visszatérés a múltba, elég modern. Aprólékos háttér, gyönyörűen megrajzolt autók, és a manuális sebességváltás miatt egy olyan történelmi érzés kerít a hatalmába, ami idáig még biztos, hogy nem. A Kung Fu egy olyan gyors engine-t rakott a játékba, ami visszaadja az autók legfontosabb tulajdonságait. Sőt, még a demo verzió is nagyon gyors volt, szóval biztosak vagyunk benne, hogy az autók túlérzékeny irányíthatóságára is oda fognak figyelni,

Kiadó: SCI
Fejlesztő: Kung Fu
Játékosok száma: 1 vagy 2
Megjelenés: Augusztus

majd a fejlesztés egy későbbi stádiumában. Huszonnégy autó közül választhatsz, három részre tagolt időszakok közül: 1927-30, 1931-45 és 1946-57-ig. És még azon kívül, hogy minden autóval versenyezhetesz a Fiattól Ferrariig, titkárgányokat is megszerezhetesz, és

„A Kung Fu olyan gyors engine-t rakott a játékba, ami visszaadja az autók legfontosabb tulajdonságait”

bármilyen szabadon választott autóval is indulhatsz a kétszeméletes opcióban. Az nem lett volna túl praktikus ötlet, ha az 1,000 mérföldes eredeti pályán kéne száguldoznunk, úgyhogy a Kung Fu úgy döntött, hogy hurok alakú pályák fognak tervezni. De még mielőtt bármifajta jóslásba kezdenénk, hagyjuk, hogy elvesszen ez a veterán érzés, ami átjárja ezt az igazán játszható játékot. ■

Lee I



+ PONTOK

- Nagyszerű ötlet
- Visszatérés a múltba
- Gyönyörű háttér

- PONTOK

- Túlérzékeny irányítás
- A verseny elveszti a hangulatát
- Kicsit összetettebbnek kéne lennie

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Lehet hogy a leggyorsabb játék idáig a PS1-re, de néha mégis túlszófol, de a Mille Miglia így csak egy érdekes darab lesz, helyett hogy azonnal a csúcsra törhetne.

Rayman 2: The Great Escape

LÁBATLAN, KÓKADTFÜLŰ GALL CSODA VISSZALIBEG EGY CSILLAGKÖZI MENTŐAKCIÓ EREJÉIG

Van valami vonzó a **Rayman 2** intergalaktikus gályájában. Na ne gondoldj valami **Star Trek**-szerű, fura sci-fi óggra, ez szó szerint egy nagy űrkalózhajó árboc-árral és minden mással, kell. A kapitány Razorbeard (Borotvaszakáll), aki gyveres gonosztevőkből álló kényszerűséggel elrabolta Rayman cimboráit, és lenyúlta a LUM-ot is, amelyek valóban Rayman otthonának két jelentik.

Lábatlan cimboránk tehát kocorog mentőakcióra indul, ezúttal űrkalózhajó nyirkos gyomrába. Újában helyenként nem is annyira koszos a környezet. A 20, gyönyörteljes textúrázott 3D világ némelyikében békés; láthatunk itt zöldellő síkokat, gyönyörgő vízeséseket és csodálatos pillangókat is. Ahhh...

Raymant eposzi útja során barátai támogatják, akik bonuszok segítségével erősebbé válnak, és különleges képességeiket is a rendelkezésére bocsátják. Itt van Ly, a tündér, Rayman nagy szerelme; Pook, a nagy kék varangy, aki a képességgel van megáldva, és össze tudja hívni az esőfelhőket és Carmen, a bálna, aki a víz szinteken segít be. A jó öreg Rayman csak a légbuborékokat fúj, így Rayman a vízben is tud lélegezni, ha hamarabb elkapja a buborékat, mint a piranhák.

Természetesen Rayman propeller-

fűleinek is hasznát veszi, amelynek segítségével nagy magasságokból is szépen le tud ereszkedni. De nem csak ez a szállítási lehetőség áll a posztmodern kockásfülű nyúl rendelkezésére: Rodeo rakétái is vannak, amelyekre felpattanva messzi

„Sötétebb, mint az első játék, néhány ügyes újítással”

helyekre is eljut, és üzemanyaggal teli hordókat talál, amelyeket begyűjtve odébb löki magát. Itt van még Sam, a kígyó is, aki Raymant a hátán viszi át a mocsárban.

Mindez akkor a gyerekek számára készült? Nos, végül is, az alapötlet szerint igen, de ez a rész sötétebb hangulatú, mint az eredeti, több benne a variációs lehetőség és bőven találhatunk szép újításokat. Gondoljunk csak a célbefogó rendszerre, amelynek segítségével Rayman ágyútűz alá veheti az ellenséget, s tüzgolyókat küldhet rájuk, ahogy oldalról oldalra pattog. Mindez magával ragadó, s több, mint ami a kölyköket boldoggá teszi. A következő számban bővebben is olvashattok az űrkalóz trükkökről. ■

Dan Mayers



Mini küldetések gondoskodnak arról, hogy ne laposodjon el a cselekmény



Hála Ly-nek, a jó tündérnek, Rayman különleges erők birtokába jut: tüzgolyókat lőhet ki, és Pókember módjára mászhat át az akadályokon

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A REPÜLŐ SZILVÁK



Rayman felmászik az óriás szilvák fedélzetére, amelyek kicsit úgy működnek, mint az űrbotok. Ha lövünk egyet a legközelebbi fal felé, a robbanás ereje az ellenkező irányba hajt minket. Így olyan helyekre is eljuthatunk, ahova egyébként lehetetlen lenne felmászni. A szilvák tűzállóságának pedig a lávafolyamoknál vehetünk hasznát.



PONTOK

Jól megtervezett szintek
Változatos és élménydús
A mozgás, lehetőségek viccesek

PONTOK

Talán kicsit könnyebb a kelletnél
A kamera lehetne jobb is
Razorbeard nem is olyan ijesztő

MIELŐTT MEGVENNÉD

Hegyan a kísértés, hogy a Rayman 2-t a kedves kis gyermekplatformok kategóriájába soroljuk, de valóban nem rossz program: miután jól eljártszagottunk vele, beláttuk, hogy tartalmasabb, mint vártuk. Űrszerű és érdekes, el lehet röhöcsélni rajta.

Mortal Kombat: Special Forces

A MORTAL KOMBAT ÜTÉSEKTŐL KÁBÁN TÁNTOROG,
DE TALPRAÁLL. VAJON NEM TÚLZOTTAN VÉDTELEN ÍGY



Eat évvel ezelőtt a *Mortal Kombat* bombasláger volt, a több millió példányban eladott második rész pedig a szkeptikusok összes kételyét eloszlatta. Azóta a véres verekedő-játék karrierje úgy haladt, mint számos más, egykor híres harcosé (itt van például, Steve Robinson); így a program most megpróbálja visszaszerezni régi hírnevét és méltó helyét a rivalfényben.

A rosszul elsült 3D-re váltás az MK4-gyel nem tudta elhódítani a *Tekken* bagázs rajongóit, míg az arcade/kaland irányzatban próbálkozó *Legend Of Sub-Zero* már rég Feledésfalvára költözött. A Midway most a *Fighting Force* területére merészkedik, s Jaxot – a fémkezü fazont – egy 3D szaladgálós csatárba helyezi.

A titániumkezü hősön kívül nem sok hasonlóság van a *Special Forces* és a *Mortal Kombat* univerzum többi lakója között. A vér, amely fontos tényező volt a sorozat sikerében, most enyhébb körítésben jelenik meg, a verekedés pedig háttérbe szorul a küldetésekhez képest. Ezúttal már a különböző kulcsok és biztonsági kártyák megkeresése is a feladatok között szerepel.

Bár Jax a legtöbb helyen ütésekkal és rúgásokkal is meg tudja magát védeni, és ujjnyomorító kom-

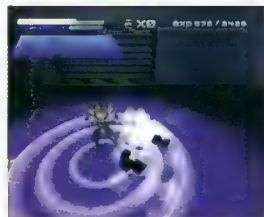
binációkat is végrehajthatunk, a *Special Forces*-ban a hangsúly fegyverek felé tolódik, amelyek között találhatunk rakétákat és gátnávtetőket, robbanószerkeket és fegyvereket.

Mindezt egy felülnézeti ál-3D világban élhetjük át, ahol Jax a műfaj legjellemzőbb helyszínein botladozik végig – garázsokon,

„A vér enyhébb körítésben jelenik meg, a verekedés pedig háttérbe szorul a küldetésekhez képest

dákon, szennyvíz-csatornákon és kanyonokon – miközben leveri, szétrúgja, agyonlövi a gonoszabb gonoszabb ellenségeket. Mindergött, mindegyik kétszintes rész végén egy főnök-fazon áll lesbe a játék befejezésekor pedig visszatérünk az *MK Outland*-i helyszínre. A Midway azonban megpróbálkozott azzal is, hogy valami újat hozzon a műfajba, ezért van néhány elsőszemélyű szint is, ahol Jax sikátorban, vagy egy csatornaszerben baktat. Az orvlövész nézőpontján a játék fegyverarszenálóját helyezi előtérbe, hiszen az érkező ellenfeleket már egész távolról fejbe búrhatjuk a megfelelő harc-eszközök bevetésével.

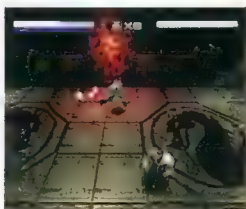
A Midway valóban elegendő technikai kőborlós/lövéldözős műfaj alapvető elvárásainak. A *Special Forces*-ben talán hiányzik az Eidos-os *Fighting Force* pazar látványvilága, de az a nincs okunk panaszkodni. A társaság kombinációk hatásosak, és a vények teszik változatosabbá a f



Verd le a főnököt a szint végén. Ismerős a felállítás?



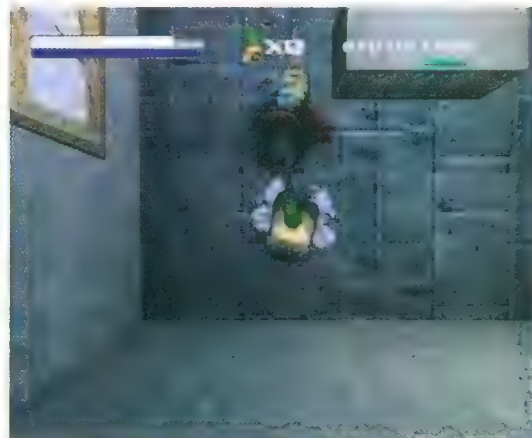
A régi jó verekedések és gerincetörések helyett a *Special Forces*-ban lövéldözve teheted el láb alól az ellenfeleket



Mortal Kombat: Special Forces



Még mindig a vérontás a lényeg, de kisebb hangsúlyt fektettek a közvetlen küzdelemre, mint eddig



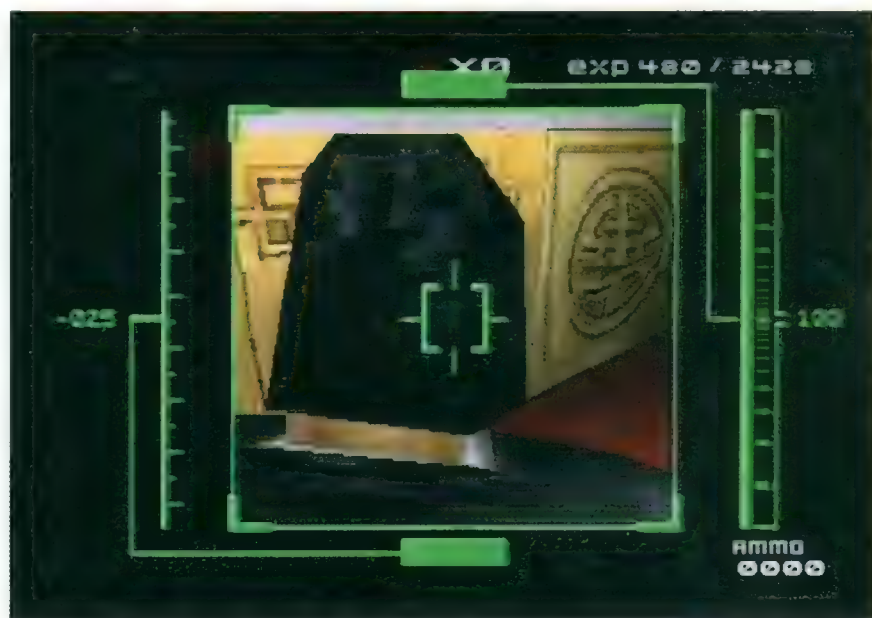
csatározásból és lövöldözésből álló kimenetet. Ezekből a pillanatokból azonban nincs túl sok, és a *Special Forces* jelenleg igencsak a hangálásra és a tárgyak keresésére. A végeredmény az, hogy igazi keddések csak szórványosan fordulnak elő, míg a fegyverek használata és a muníció mennyisége már komikussá teszi a csatározásokat, hiszen az ellenfelek nagy valószínűséggel így is, úgy is elhullanak a bocsátott golyózáporban. A Midway azt hangoztatja, hogy a *Special Forces* befut, hasonló

játékok is születhetnek majd, természetesen a *Mortal Kombat* család egy-egy tagjának főszereplésével. A dolgok jelenlegi állása szerint azonban sajnos előfordulhat, hogy Jax árván marad, s a megmaradt *Mortal Kombat* rajongók sem fogják lélegzetviasszafojtva várni a folytatást. Szomorú lenne, ha a klasszikus sorozat így érne véget, így ha a *Special Forces* meg is bukik, talán jön majd a *Mortal Kombat Tennis* és pár puzzle-játék is. Húsvétra meglátjuk. ■

Steve Merrett

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

ORVVADÁSZAT AZ ELLENSÉGRE



Jax félig ember, félig pedig bionikus gépezet, aki mindenféle hasznos fegyver birtokosa. A legjobb a gránátvető és az orvvadászpuska. Ezeket egy heves csatában is bevethetjük, de segítségükkel akár távolabbról is likvidálhatjuk az ellenséges csapatokat, ha nem akarunk intim kapcsolatba kerülni velük.

VÉLEMÉNY

PONTOK

Különleges mozgáskombinációk
A rejtvények ügyes beépítése
Kiterjedt szintek

MIELŐTT MEGVENNÉD

A kóborlás/lövöldözés műfaj alapvetően gázos, de a *Special Forces* függősége a tárgykereséstől és a fegyverzettől még tovább korlátozza a lehetőségeket. A híres harci mozdulatok helyettesítése puskákkal és rakétákkal bizonytalan érzetet ad

PONTOK

Sötét helyszínek
Túl sok a szelődglás
Kiszámítható játékmenet

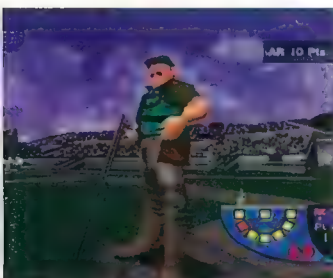
VAGRANT STORY OLYAN, MINT EGY LÉLEGZETNYI TISZTA
KIGÉN – FRISS, ÉLETRE KELTŐ, FELPEZSDÍTŐ, DE NAGY
ENNYISÉGBEN HALÁLÓS A TÁRSADALMI ÉLETÜNKRE...
"HIHETETLEN" 9/10

A FINAL FANTASY ALKOTÓITÓL
EZEN A NYÁRON

VAGRANT STORY

Sydney 2000

SYDNEY-É A HELYSZÍN, AZ OLIMPIA, AZ ESEMÉNY, ÉS AZ EIDOS-É A JÁTÉK. CSAVAROGJ AZ OPERÁNÁL...



A céllövészet a legújabb események közé tartozik. Összpontosíts, hogy eltaláld az agyagalembokat.



A gombok szakszerű nyomkodása a kulcs a sikerhez. Tanuld meg az összes kombinációt.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KIDAGADÓ VÉREREKRE



Csodálatos élmény, amint látod a súlyemelőt megrökönyödni a nagy súly alatt. Szakadatlanul nyomd a gombokat és nézd, amint atlétád feje szépen elvörösödik.

Koala maci jelmeze bújó ember fognak föl-le masírozni az idén nyáron megrendezett sydney-i olimpia nyitó ceremóniáján. Semmi kétség afelől, hogy az angol nyár lassan eltelik, mi meg még mindig a hűs szobában fogunk nyomulni az Eidos új szimulációs progiján. Király!

A Konami Track And Field-jétől eltérően, a Sydney 2000-ben sokkal jobban összekomponált gombfigurációk vannak, aminek nagy hasznát vehetjük, mondjuk a száz méteres gátfutáson, vagy az úszóversenyen. Az ATD fejlesztői gárdája széleskörűen tükrözi az olimpia eseményeit. Például: magasugrással, kalapácsvetéssel, biciklizéssel és még 12 féle sportággal. Az atléták is valóságshűbbek, nem is beszélve a perzselő Ausztrál napsütésről. A női versenyzők még mindig egy kicsit esetlenek, na mindegy... A legizgasztóbb esemény a súlyemelés, az ujjaid itt biztosan be fognak görcsölni. Ráadásul a súlyemelők mind akkorák, mint King Kong. A céllövészet is na-

gyon izgalmas, és pontosan kidolgozott. Ami nem különbözteti ezt a játékot a Track And Field-től, a gyakorlás és az előzetes tréning lehetősége. Minél többet edzel, annál izmasabb leszel, és persze annál jobb eredményeket fog produkálni. A versenyek a kluboktól indulnak, egészen az olimpiáig. Ha eléred a megfelelő felkészülési szintet, nagy az esély, hogy egy siker-

„Minnél többet edzel, annál izmosabb leszel”

olimpikon váljon belőle. Csak nem támadt kedved benevezni az olimpiára? Ok, majd ha elélt az e-

Dan Ma



+ PONTOK

- Gyakorlási lehetőség
- Jól kihasznált gombkombinációk
- Növekvő izomzat

- PONTOK

- Nagyon lassan tölt
- Az atléták olyanok, mint a téglák
- Track And Field, ki kéri?

! MIELŐTT MEGVENN

A versenyek nagyon hasonlítanak arra, mint ami a Track And Field-ben láthatunk. Ami még nem is olyan nagy baj, mert a játék még így is élvezhető. Sőt, gyakorlási lehetőség és a tréning a kezdőknek egy igen hasznos beépített elem.

LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?

MOST MAJD
MEGLÁTOD!

Élsz egy karosszékekben, nézed, a külföldi versenyautókat száguldo autókat. Úgy látnak
és köztük vagy. Erre minden kis bukkanót és görbnyűt. Néhány milliósterre vagy csupán a
súlyos balesetekről. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fekez
tekintően. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kérézik Frenzen.

Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyit nemzed nincs.

AOXB	www.playstation-europe.com/tf-99
	 
NA REGGÜD ALA A PLAYSTATION ERFJETE	

© 1999 Polytechnic Ltd. Developed by Seko 3 Studio. Polytechnic and the Polytechnic logo are TM or © of Polytechnic Ltd. An official Formula One Race Administration. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.



MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

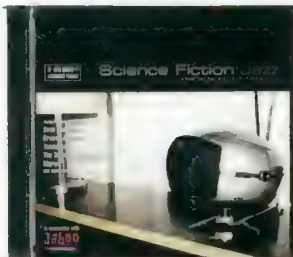
>>Már megjelent!>>

DAVID HOLMES DOWN TO THE EXIT SIGN

(Universal)

O az az ember, aki mindig pozitív meglepetéssel tud szolgálni. Teljesen mindegy, hogy mint zenészt, vagy mint DJ-t vesszük számitásba. Mr. Eklektika, alias David Holmes kellemesen elvarázsolta tavaly ősszel a budapesti közönséget is, mellesleg a hagyományos dance DJ sablont két lábbal tiporva, azt játszott, amihez kedve volt. Stílusok, ritmusra keverés, semmi nem számított. A fanyalgó mindenttudók pedig a sok ezer megvadult partiarccal együtt nyomultak egész este. Valahol ilyen az új album, a *Down To The Exit Sign* is. Punkrock-tánczene, falrengető ritmusokkal és sokkoló lassú darabokkal. A Primal Scream énekes és Tricky énekesnője, Martina is felbukkan egy-egy dalban, de itt csak egy valaki számít. Maga David Holmes. Ez pedig most sem kevés. **KSZK+SZG**

Értékelés: Az albumból áradó energia szétzúzza a berendezést **8/10**



>>Már megjelent!>>

SCIENCE FICTION JAZZ / Volume Five

Válogatás (Mole/UCMG)

A svájci Mole Listening Pearls egyik legnagyobb sikerű válogatássorozata az ötödik részhez érkezett. Ez már önmagában is elismerésre okot adó tény, de az igazi érték az az, hogy a *Science Fiction Jazz* lemezekre jellemző magas minőségi színvonal nem csökkent, sőt. Az ötödik rész húzónevei a Groove Armada mellett, a két magyar ifjú titán Marcell és Yonderboi. Persze ez, ha gúnyosak akarunk lenni, már nem is akkora szenzáció, hiszen ez a két művész már rengeteg rangos nemzetközi válogatáson szerepelt. De mégis büszke lehet a magyar szív, hiszen van valaminek, amivel Európa szerte csalogatják a vendéket: Hajrá magyarok! **KSZK+SZG**

Értékelés: Inkább fantasztikus, mint tudományos **8/10**



>>Már megjelent!>>

ST GERMAIN Tourist (EMI)

St Germain azaz Ludovic Navarre, a francia house úttörője. Új lemeze a jazz-élet legendás kiadójának a Blue Note-nak gondozásában jelent meg. Mindez nem is akkora meglepetés, mint elsőre gondoltuk. Sem az előzményeket tekintve, mindkét fél korábbi tevékenysége alapján, sem magát a *Tourist* c. albumot hallgatva. Az egész inkább jazz, mint house vagy modern dance, de kit érdekelt? Mi a magunk részéről bátran kijelenthetjük, hogy ez az egyik legfinomabb, legmuzikálisabb nagylemez ami az idén a CD játszóink közelébe került. Szeretnénk valami rosszat is írni, de nem jut eszünkbe semmi. Hallgatjuk a zenét.))) **KSZK+SZG**

Értékelés: Eiffel torony, Louvre, St Germain **9/10**

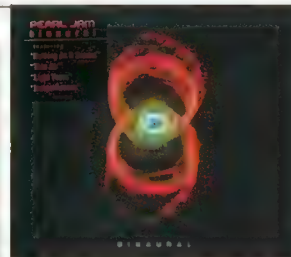


>>Már megjelent!>>

PET SHOP BOYS Nightlife (EMI)

Nem lehet manapság úgy írni a Pet Shop Boys-ról, hogy a július eleji budapesti fellépésüket ne említsük meg. Mindenki ismeri, ha nem is szereti ezt a két brit urat. A cikk szerzői pedig a titkos PSB rajongók közé számítanak. Csak azt az estét tudnánk felidézni! Akik egy kis nosztalgikus diszkófiesztára készültek, azok velünk együtt, enyhe csalódással vették tudomásul az idők szavát. A régi dalok is új hangszerelésben csendültek fel. Ami nem baj, sőt! Így tökéletesen visszaadták az új album hangulatát, de mi, és még egy pár ezren, egy kicsit csalódottak maradtunk. Mindez a *Nightlife* esetében is így igaz. Olyan mintha, vagy tényleg az? **KSZK+SZG**

Értékelés: A régi PSB érzés, új köntösben **6/10**



>>Már megjelent!>>

PEARL JAM Binaural (Sony Music)

Soha nem tudtam mit kezdeni ezzel a bandával. A slágerek és az alapinformációkon túl, sok minden nem jutott el hozzám. Bár Eddie Wedder hangjában van valami, nem hozott lázba a Pearl Jam úgy. A végül is elmaradt budapesti koncert körüli kálvária idején már kezdett enni a kíváncsiság, hogy ma merre is jár zeneileg a csapat. Pont ezért is jött kapóra a *Binaural*. Egy péntek este, éppen naplementekor, bűnös utakra indultam. Egyedül, autóval, bele a nagyváros sűrűjébe. Mindenki egyszerre headbangelt, amerre csak jártam, a város nancssárga fényben úszott, én meg csontoltam a hangfalakat. Ne tud meg... **SZG**

Értékelés: A *Driver*-hez mindenképpen ajánlott **7/10**

JÁTEK

CYPRESS HILL T-SHIRT

A nyári kalandok és kalamajkák te határad? A következő megmozdod normalis ruhadarab, nem? Egy kopogó Cypress Hill poló kellően kifejező. Nos, mint eddig is bármikor, örülünk. Az alábbi kérdésre kell csak válaszolni: Ha szerencse melléd szegődik, a három T-shirt egyike rajtad fesz.



Mi a Cypress Hill aktuális nagylemezének címe?

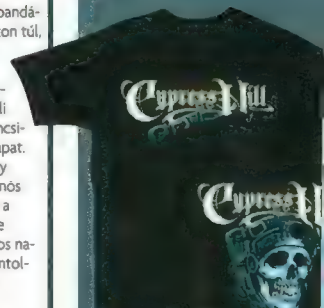
1. Insane In The B
2. Skull & Bones
3. Taste The Pain

A válaszokat, a neveddel címeddel augusztus 20-ig az alábbi helyek valamelyikére: Budapest, Pf. 141. • SMS: 06 20 / 991-9979 • E-mail: info@ptofproduct

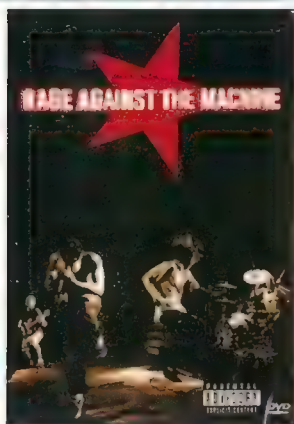
A júliusi játék nyertesei.

- Kun Sándor, Taksony
- Salzman Orsi, Nyíregyháza
- Gutási Gábor, Szeged-Dorozsma
- Sárdi Bence, Üröm
- Szalai László, Rácalmás

A helyes válasz a 2. volt. A következő: Nekem a Bal Riviéra... Gratulálunk!



A HÓNAP DVD-I



>>>Már megjelent>>> **RAGE AGAINST THE MACHINE** (Choice Disc/Gong Express)

Valahogy így kell kinéznie egy magára valamit is adó zenekar lemezének. Korrekt hang, szövegek, koncert-felvételek, klippjütemény és bonusz audio track. Ha a zenekart is bírod, nem elhatsz tovább nélküle. A koncert magáért beszél, a csapattal most ismerkedők komoly bevezetést kapnak a Rage világába. Zack és kis barátai alapos összeállítást mondhatnak a magukénak, szinte minden fontosabb dal szerepel tőlük a DVD-n. A Rage Against the Machine csaknem egy évtizedes pályafutása 78 percbe sűrítve. Nem unatkoztok a srácok. SZG

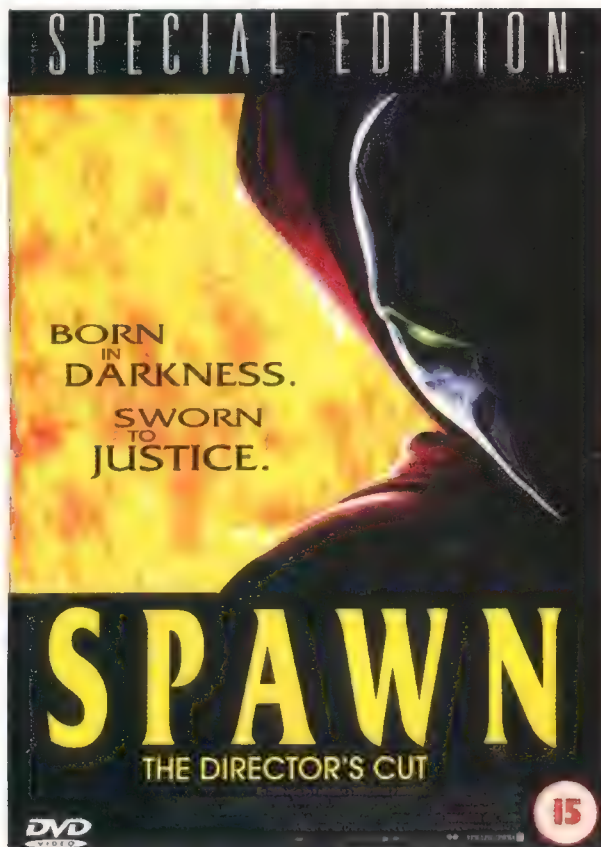
Extrák: **Pl. az előbb felsoroltak és még a szokásos DVD lehetőségek**
Értékelés: **Tanulságos 8/10**



>>>Már megjelent>>> **ELMO KALANDJAI MOGYORVSZÁGBAN** (InterCom)

Ha a Szezám utca lakosainak kalandjai még kimaradtak az életedből, az már önmagában is mulasztásnak számít. A legjobb lehetőség az azonnali felzárkózásra az Elmo kalandjai Mogyorószágban. A történet a lehető legegyszerűbb, bármelyikünkkel megeshet. Példás mese mindenkinél a kitartásról, a barátságról, és az önzésről. A film és a DVD kivitelezése is nagyon főnök. Szándékosan nem is bonyolodunk a történet részleteibe, ezt látni kell! Elmo azonnal a legjobb haveroddá válik, az élet minden zűrös kérdésében bátran megbízhatok a véleményében! KSZK+SZG

Extrák: **Animált menü, Elmo kedves köszöntője, hogyan készült**
Értékelés: **Alapmű minden korban. Ne is keresz kifogásokat 10/10**

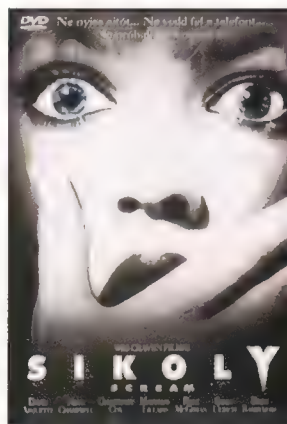


>>>Már megjelent>>> **SPAWN** (Gong Express)

Ajó öreg Ivadék. Az biztos, hogy a magyar név kellően röhejes, de ez a verzió szerencsére megkímél minket a félrefordítások bonyodalmainál. Ez alkalommal Todd McFarlane klasszikus képregényhőseinek kalandjait állandó különleges effektekkel lealázva, teljes rendezői változatban találják nekünk. A Spawn könnyed nyári estéken is dermesztő hangulatot tud produkálni. Az apró részletekig tökéletesen kidolgozott környezetet csak a sokadik megnézés után lehet teljesen felderíteni. Hálás darab, csak ne vedd túl komolyan. KSZK+SZG

Extrák: **Hogyan készült, Todd McFarlane interjú és kommentár, Chystal Method&Filter klip**
Értékelés: **A maga nemében páratlan élmény 9/10**

Az augusztusi DVD ajánlat kis híján szétrobban az energiától. Talán a hőség az oka. Örület, düh, reszketés és rémület. A sokkoló képet az egyik legzseniálisabb szőrös, piros srác hozza rendbe. Elmo, a hónap hőse, a szomszédos Szezám utcából!



>>>Már megjelent>>> **SIKOLY** (MIRAMAX/Gong Express)

A sztóri átlagos, amerikai kisváros vs. brutális sorozatgyilkos, aki kedvenc horror filmjeiből merít ihletet. Ráadásul a főszereplő lány anyja és barátja is a forgatókönyvíró áldozata lesz. Elég strapás tehát az alap-helyzet. Mi a magunk részéről nem igazán vagyunk jártasak a horror-kultúrában, és nem is vagyunk a műfaj elkötelezett hívei. Ha azok lennénk, biztosan jól szórakoznánk, mert az állandó para, sikoltózás és idegtépés garantált. Az amerikai fiatalok hétköznapij már csak ilyenek. KSZK+SZG

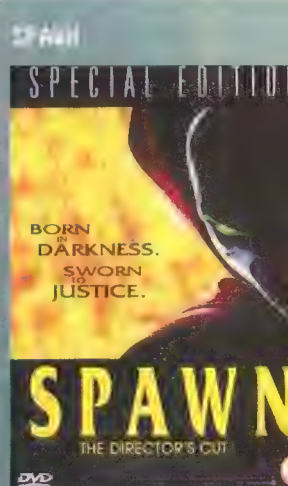
Extrák: **Magyar szinkron, a többi a szokásos**
Értékelés: **Idegtépés felsőfokon 6/10**



>>>Már megjelent>>> **SZÁLL A KAKUKK FÉSZKÉRE** (InterCom)

Milos Forman és Jack Nicholson klasszikus 1975-ben 5 Oscart nyert filmje DVD-n. A szó is eladok. A mondani való ma sem veszített semmit az aktualitásából. A történet hatalmas tanulságos allegória az életről. Egy piti bűnöző, Jack Nicholson, a börtön helyett inkább az elmegyógyintézetben húzná meg magát. Azt nem is sejt, hogy mennyire rosszul számított ezzel az akcióval. A dilizásban a filmtörténelem egyik legfelelmesebb negatív hőse, Ratched nővér lesz az ellenfele. Paradés alakítások, lebilincselő mozi. KSZK+SZG

Extrák: **Magyar feliratok és a többi szokásos lehetőség**
Értékelés: **Ha egyszer láttad, soha nem felejtéd el 9/10**



A kellemes kis ismerősünk és kedvenc kopenye hozzád is elátozhat, ha nem vagy elég figyelmes és jól válaszolsz az alábbi kérdésre. Ha pedig a sorsoláson is a te neved kerül elő, akkor már semmi nem tud megmenteni attól, hogy a Spawn-orokre befészkelje magát hozzád! Vigyázz mit válaszolsz, most még van esélyed megúszni az Ivadék nélkül!

A tet tehát 3 Spawn DVD, a kérdés pedig:

Ki találta ki a Spawn-t?

- ☐ Tod McFarlane
- ☐ Rob Zombie
- ☐ Senki, csak úgy előkerült magától

A válaszokat, a neveddel és címeddel augusztus 20-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére
• Levél: Budapest. Pf. 141. 1306
• SMS: 06 20 / 991-9979
• E-mail: info@tofi productions.hu

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Lugossi Ferenc, Miskolc
- Új Zoltán, Budapest
- Keresztes Éva, Budapest

Az A nagy zabálás nem a Coen testvérek filmje. Gratulálunk!



PSM VERSUS...

BASSFACE SASCHA

A NÉMET DRUM AND BASS FÉLISTEN ÉVRŐL ÉVRE ELLÁTOGAT HOZZÁNK. BASSFACE AZONBAN NEM CSAK AZ ULTRA NEHÉZSÚLYÚ ÜTEMEIRŐL KÖZISMERT, HANEM A SZTÁRA LŐRÖKTŐL MENTES, IGAZÁN ROKONSZENYES VISELKEDÉSÉRŐL IS. AZT AZONBAN EDDIG MÉG KEVESEN TUDTÁK, HOGY A VIDEOJÁTÉKOKNAK IS ELKÖTELEZETT HÍVE.

MURÁNYI

>Helyszín: Murányi Kereskedőház
Mammut Üzletközpont
1024 Budapest, Lövölde
tel: 345-8200
>>Cím:
>Produkció: kszk+szg@tof.productions.hu
info@tofproductions.hu
>>E-mail:
>Szöveg: Kósa Szabó Krisztina
Sinka Zoltán Gábor
>Fotó: Már András



Június végén, a Volt Fesztivál vendége volt Bassface Sascha, sem a fellépésre, sem a PSM játékszeánszára nem egyedül érkezett, hanem DJ Sebel és MC Killah Bee társaságában. Az esti buli előtt találkoztunk velük és a srácok már akkor is ezerrel pörögtek. Minden érdekelte őket, a TV áraktól a speciális irányítókig. De leginkább a lányok és a pezsgővásárlási lehetőségek. Persze azért játszani is maradt idejük, ezeket a programokat favorizálták: *Micro Maniacs*, *No Fear Mountain Biking*, *Muppet Racemania*, *Quake*.

PLAYER 1
BASSFACE SASCHA. Az egyik leghíresebb német DJ. Talán hét éves lehetett, amikor már az összes meselemezt szét-szkeccselte. A mamája, rendkívüli peda-

gógiai érzékel, elvitte egy DJ ismerőshöz, aki látva a fiúcska tehetségét a lemezjátszóhoz engedte az egyik legmenőbb frankfurti klubban. Élete első profi DJ szettje után rohamosan beindultak a dolgok, így Saschának már több mint 20 éves DJ pályafutás áll a háta mögött. Ő az egyetlen nem angol drum & bass DJ, akit a legkeményebb londoni mag is ismer. Pedig nem is fekte.

A házában egy egész szoba van berendezve a megfelelő játékkörülmenyekhez, a létező összes konzol, kiegészítő és program megtalálható itt. Az időbeosztása azonban nem igazán teszi lehetővé azt hogy hódolhasson játékszenvedélyének. Ezért is volt különösen hálás dolog ilyen kivételes alkalom, játékok, haverok és semmi más, a pár szabad budapesti órájában.

PLAYER 2

DJ Sebel. A berlini drum & bass élet kulcsfigurája, az Ikon nevű klub resident DJ-e és nem utolsósorban Bassface producértársa. Sebel, a szablya, szintén nem mozog idegenként a PlayStation világában sem, megszállott *Driver* rajongó.

PLAYER 3

MC Killah Bee. A DJ egyik legfontosabb társa, az MC, azaz a ceremóniamester, hangulatfelelős. Annak ellenére, hogy egyszerűnek tűnik a dolog, valójában az egyik legnehezebb feladat az övé. Amikor a DJ-k rakják fel a lemezeket és kevernek az MC-k csak a hangjuk és a mikrofon segítségével kergetik örületbe a közönséget. Killah Bee a legjobb német MC, Saschával együtt hihetetlen dolgokra képesek, a lehegerlő ritmusok, a kövé basszusok, Killah Bee hangja és szavai felérik egy kivégzőosztaggal. A játékszeáns alatt végig csendesen figyelt, csak annyit árult el, hogy a *Tony Hawk's Skateboarding* a kedvence, mert realizmus, és nagyon jó az irányíthatósága. De amikor a *Quake* került sorra, hihetetlen aktivitásról tett tanúbizonyságot. Ismer minden sarkot és mosolyogva teljesen lealázta a barátait.

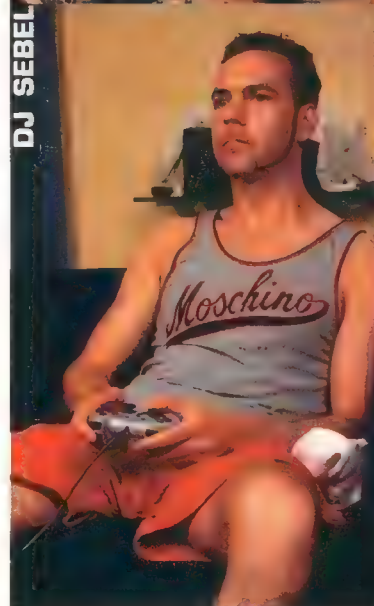
MICRO MANIACS

Az igazán jó játékok mindig és mindig előkerülnek, bármilyen korú és nemű játékosnál sikert aratnak. A *Micro Maniacs* már számtalan alkalommal megörvendtetett minket, most sem volt ez másképp. A srácok őszinte lelkesedéssel vetették bele magukat a küzdelembe, bár jó néhányszor nekifutottak az első szinteknél a végére tökéletesen elsajátították az irányítás és a pályák trükkjeit is. A fűrészból és a buli utáni medencés helyszínbizonyult a legnépszerűbbnek, de ez nem is csoda veterán party-harcosoknál. A legeredményesebb játékos Sascha volt, akiegyébként is nagy barátja az aranyos mászkálós játékoknak.

NO FEAR MOUNTAIN BIKING

Sebel, már az intro alatt elárulta, hogy





JÁTEK

BASSFACE SASCHA
DIFFERENT FACES



Azoknak, akik elegeren nem ítélték meg BassFace zenéjét, itt a vissza nem térő lehetőség! Csak helyesen kell válaszolni és három szerencsés máris egy-egy dedikált Bassface Sascha CD-t mondhat a magának!

Hány éves DJ pályafutás van Bassface Sascha háta mögött?

- 1 kb. fél éve látott először lemezjátszót
- 2 van az már talán tíz év is
- 3 több mint húsz éve profi DJ

A válaszokat, a neveddel és címeddel augusztus 20-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére

- Levél: Budapest, Pf. 141. 1306
- SMS: 06 20 / 991-9979
- E-mail: info@tofproductions.hu



valamikor még megszállott bringásnak számított, de akkoriban még Hamburgban próbálgatta szárnyait, ahol köztudomásúlag nem sok hegy van, így nem tudja, hogy itt a játékban mire lesz képes. A magyar lányok szépségének adózva, mindannyian női karakterekkel vágtak neki a lejtőknek. Sebel félelmei beigazolódtak, inkább az esések és a borulások remekül kivitelezett variációit mutatta be, míg Sascha ismét, bár egy kicsit nehezebben mint az előbb, de győzedelmeskedett. Sebel a választott karaktere rossz étkezési szokásait ecsetelte, míg Bassface a győztestől nem megszokott módon nem igazán lelkesedett a játékért.

- Olyan, mint az összes többi versenyjáték, az elején nem igazán érdekes, ha megismered akkor már nagy buli, de engem nem vonz ez az egész, mert a grafika szerintem nem az igazi. - vélekedett Sascha.

MUPPET RACEMANIA

A sorozat mindenkinek abszolút ismerős, sőt hatalmas kedvenc volt, így a program is igazán nagy érdeklődést váltott ki. Mindenki a kedvenc szereplőjével vágott neki az első, a mocsaras pályának. De sem Breki, sem Gonzo nem akart az irányításnak engedelmessé válni. A mulatság ennek ellenére hatalmas volt, az érzést csak fokozták a filmbejátszások. Bár abban mindenki egyetértett, hogy kár, hogy a két öreg bácsival nem lehet versenyezni. A játék tökéletes káoszba fulladt, leginkább egy kabaréra emlékeztetett. Az egész je-

lent nyugodtan megállta volna a helyét a Muppet Showban is. Sascha énekelte a zenét, Sebel lehetetlen helyekre kavarodott és hangosan kommentálta az eseményeket. Az eredmény értékelhetetlen, de a Muppet Racemania mindenkinek belemaradt a szívébe.

QUAKE

Eljött Killah Bee ideje, bár már a játék elején elárulta, hogy szerinte ez program nem a gyerekek való, sőt. Sok felnőttnél is komoly zavarokat okozhat, ha a Quake-ben szerzett tapasztalataikat az életben akarják kamatoztatni. Ezzel a PSM mindig is maximálisan egyetértett, de ma már azért ez világos minden olvasó számára is, nem? A mérkőzés természetesen Killah Bee elsőprő fölényét hozta, senki nem tudta megakadályozni abban, hogy azt csináljon a többiekkel, amit akart. Pedig ők is nagyon azon voltak, hogy nekik is jusson valami babér, de ezúttal nem így alakult.

THE END

A csapat a fellépés közeledtével szede-
lőzködni kezdett, egy kis pihenő és egy komoly magyaros vacsora után kíméletlenül meghajtották a Volt Fesztivál közönségét. A közönség lelkesen ünnepelte őket, talán nem is volt olyan ember, aki ne táncolta volna át az éjszakát. Ha lemaradtál volna a buliról, a PSM szokás szerint egy fantasztikus lehetőséget nyújt, hogy ne maradj ki Bassface Sascha zenei világából. Csapj le a nyeremény CD-re, hidd el, nem fogsz csalódni! ■

LEVELEZÉS

Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZAHANG

IKERLEVÉL * EBBEN A HÓNAPBAN ÉRKEZETT A LEGTÖBB RAJZ (92) * LARA HÍVÓK ISMÉT AKCIÓBAN * SZTÁRLEVÉL PÓKEMBER * KRITIKA?!



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: **KLAUSZ ANIKÓ**

Rengeteg levél jött, és azt kell válaszoljam azoknak, akik a második vagy harmadik levél után se találják itt magukat, hogy ne búsuljanak, mert minden sort elolvasok, nagy részüket a teljes szerkesztőség, minden szót meghallunk, de megmutatni csak annyit tudunk, ami ide kifer.

És most íme, levelezési rovatunk működésének eddigi legfurább levele:

„Kedves PSM!

Az újságotok szuper. Szeretném, ha ebben az évzredben is örveztetnétek a számítástechnika imádjait. A kedvencem a Toy Story II. Ebben a levélben küldöm a jókívánságaimat. Fogadjátok szeretettel a rajzomat is, amit a kedvenc játékomról rajzoltam. Üdvözlettel!”

Nagy Tibor, Nyírbogát

Eddig nem túl izgalmas, ugye? De ha elárulom, hogy a rajzból és a levélből is két-két példányt kaptunk, meghozza kevés eltérésekkel? Például a másik levélben Medi Evil-t is nagyon kedvelik. Az aláírás pedig István, és Mr. Potato Head kesztyűje fehér, nem szürke. A potat-t egyébként ejtik potat és potéjtó formán is, talán ez lehet a magyarázat... Vagy az, hogy egy testvérpár ijesztget itt minket, vagy a posta is visszhangzik néha, nem csak a mobiltelefon... Ám legyen, ajándékot küldünk majd, ha megfejtettük a talányt.

Na most jön minden levro csúcsa, a kritika. Így kezdődik:



Mr. Potato Head, Nagy Tibor vagy István, de mindenképpen Nyírbogát

„Helló PSM,

Miközben olvastam a levelezési rovatot, azt vettem észre, hogy szinte egyetlen negatív kritika sincsen berakva. Jó lenne, ha ilyeneket is leköznéltek, hátha nem is hülyeség...”

Sulyán Ákos, Orosháza

Mielőtt továbbmennék, és ígérem, soha többet nem lovagolok szavakon, de a negatív kritika az dicséret. A kritika már önmagában is negatív. De nézzük csak a lehetséges okokat:

1. Nem kapunk számottevő kritikát.

2. Mindet a szemébe dobjuk, de még előtte összetépjük cafatokra, meggyújtjuk, és viaszfigurát készítnék a levélírók nevével, és tükkkel szurkáljuk

(igazság szerint nem kapunk kritikát, de ha mégis kapnánk, külön alkalmazott gondoskodik arról, hogy az még a rovat készítése előtt idejében a szemébe vándoroljon, elégjen, és a viaszbabú, stb., nehogy Anikó idegösszeroppanást kapjon – szerk.)

De nézzük csak a levelet tovább:



Kingsley,
a rókalovag, Takács Benedek munkája

„Az újság tetszik, viszont a leírásokban jobb lenne, ha több tippet imádtok az adott játékhoz, nem pedig csak azt, hogy mennyire tetszett stb.

(...)”

Takács Benedek, Pécs

És ezzel vége is. Nem strapálta magát a kedves Benedek. Akart ő kritizálni, de nemigen jutott az eszébe semmi savas, harapós. Különbösen is, rendszeres olvasónk. Ezek mellett még azt is javasolja, hogy írjunk ki rajzpályázatot játékokkal kapcsolatban. Kedves Benedek, a levro mindig szeretettel várja a rajzokat, és mint csodálkozóva fogad tapasztalni, a Te műved is ide került. Jellemző módon Kingsley, amint éppen morcos pófát vag – de a kért számok közül valamelyiket elküldjük, csak a leírásokat tépkedem ki belőle, hisz azok neked úgysem tetszenének...

SZTÁR LEVÉL „Kedves PSM szerkesztőség!

Az újság nagyon egyszerű! A cikkek fenomenálisak. A kedvenc PSX újságom. (Amúgy is a kedvencem) Nagyon szeretem a Final Fantasy VII-VIII-at,



Más. Kedves olvasónk E-mailen rendelt lapját megkapta, ami mutatja, hogy milyen egyszerű is a modern technika, mikor éppen működik, majd így folytatja:

„[...] Pár hónapja, hogy befogadtunk a családba egy kóbor PSX-et, azóta dühöng a komplett örület. 9 éves Gergő fiammal együtt, időt, energiát nem ismerve [tán sajnálva – szerk.] csak a Croft-lány körül legyeskedünk. Gergely ugyan Dr. B-t is üldözi, meg FIFA-zik, (míg ráfázik, bocs, de rossz volt – szerk.) de az igazi isten(nő) számunkra LARA! Olyannyira, hogy mivel figurát nem lehet beszerezni, még arra is rávett, hogy egy MK-s Kítana figurából plasztikázzak át egy Lara-t [...]”

Gy. Szabó Ferenc, Érd

Aki igazából Lara posztot, figurát, vagy akár milyen Lara relikviát keres. Hát, mivel nem reklámozhatok itt semmiféle céget direktben, de ezt már többször kérdezték: Ha a legújabb és legnagyobb plázában, amit valami Centernek hívnak, nyitott szemmel cirkáltak, és persze van nálatok falnya, valamint két kézfegyver az alkalmatlankodó múmiák és biztonsági őrök ellen, meg nyilpuska, meg hátizsák, meg iránytű, nos akkor, a kezetekben a PSM-mel, háttal állva a vizesésnek, előre jobb kéz felé találtak majd egy titkos barlangot, ahol egy majdnem életnagyságú Lara áll a bejáratnál, és elképzeltethető, hogy a megfelelő ősi szavak és némi aranyak vagy forintok ellenében figurákat is kaptok – de mindezt nem tölem tudjátok. Ja, és az emeletet lesztek szívesek magatok kideríteni, de alighanem posztot is adnak majd, úgy/hogy megéri. Ez szől mindazoknak, akik valaha is kerestek figurákat valamelyik játékból. Ferenc további észrevételeit a Tündémek továbbítottam, aki majd nyilván feldolgozza azokat, ha csak nincs neki is külön alkalmazottja megszűni a leveleket...

Legacy of Kain: Soul Raver-t és szerintem a Pókember is nagyon jó lesz. Erről készítettem egy rajzot. A demo CD nagyon sokat segít! (gondolom, tudjátok miben) Remélem, ez az újság nem szűnik meg, mint egy másik kedvencem, a Spawn!”

Susa Dávid, Kiscseg

Gratulálunk Kiscset fiatal (10) lakójának, aki igy eredeti rajzával keltett derűtséget a szerkesztőségben (nem is lehet vigyorgás nélkül megállni, igaz?) és nagyon bírom benne, hogy valami képzőművészeti pályát is érinteni fog élete során.

El kell érnem a Magazint!

– Susa Dávid Pókembere a PSM-ért hajt

Időközben átrágtuk a májusi szám olvasói kérdőíveit, am levonva a hasznos tapasztalatokat, arra jutottunk, hogy érdemes ilyen kérdőíveket befűznünk, mert azt többen elolvassák, és több százan visszaküldik. Nehányuknak ajándékot ígértünk ezért a csekélységért, s most következ a szerencsések

NYERTESEK

Lévai Zoltán 1138 Budapest, Váci út 131. Fsz./57
Szabó György 1204 Budapest, Közműhelytelep u. 3. II./2
Burgán Benő 2254 Szentmártonkő, Rákóczi út 52
Szabó Tamás 9145 Bágyogszóvár, Fő u. 34
Bánszki Sándor 3263 Domoszló, Ady u. 17
Bankó Tamás 2100 Gödöllő, Damjanich u. 12
Lulián Zoltán 8000 Szekesfehérvár, József Attila út 2/C. VI.
Czank János Tamás 7100 Szekszárd, Rákóczi utca 97.
Orosz Zsoltné 7636 Pécs, Tildy Z. u.39. V./16.
Solyvár László Róbert 1165 Budapest, Csipkés köz 9. I./4.

Kik azok a szerencsések, akik egy teljes napon át nyűhetik a P Majoros Zoltán, Vác
Horváth Attila, Budapest
Szendi Csaba, Budapest

Őket a részletekről levélben tájékoztatjuk.

Boszik Péter negyedik, hozzánk írott levele jön zárás

„Kedves Anikó,

[...] Én egy tini korban lévő fiú vagyok. Novemberben má betöltöm a tizenharmadik évemet. Imádom udvarolni, de PSX játékokkal egy csaj sem vetekehet. Kedvenc újságom PSM...”

Boszik Péter,

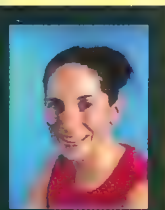
Na vége jól, PSX mindenkinek

Klausz

LETÖLTÉS

MI AZ: KERÉK, ÉS DUGIG VAN PAKOLVA JÁTÉKOKKAL? NOS, EZ VOLNA AZ EHAVI DEMÓLEMEZ...

PSM
EXKLUZÍV!



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

A Star Trek világa... Igen, mindannyian ismerjük, és azzal is tisztában vagyunk, hogy nagy a jókedv egy ilyen játék kézbe kaparintásakor. Ezért is lehet, hogy az ehavi demó-termés láttán az egész iroda a hasát fogta nevetében: bombák robbannak, csikók törnek szanaszét, nyulak ugrálnak kötélen, sőt, még a nindzsák is helyet kaptak a korongon – mi lehetne ennél jobb? Talán egy kis gördeszkás terület? Emberek, nagyon elkényeztetünk benneteket...

Catherine Channon

A 61. LEMEZ HASZNÁLATA

Letöltés után a ← és → jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az (X)-t használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Problémád vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellel pár sort a hibajelenségről, hogy munkánk megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Letesztezzük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Krasss, buum stb... ne felejtésd el: nem te vagy az egyetlen a pályán, aki pusztítani akar

Destruction Derby Raw

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Versenyprogram
■ VERZIÓ	Játszható demó

A z autók tönkrezúzásának legnépszerűbb fő-ruma most visszatér az ehavi demó CD-n. Részt vehetsz a pusztítás két formája közül – a fanatikus Wreckin' Racin és a Destruction Derby – közül a neked szimpatikusabban. Az előbbiben egy Raven vagy egy rendőrautó kormányza mögött ülve száguldhatsz körbe három pályán. A cél, hogy első helyen és egy darabban érj a célba, miközben persze gyűjtheted az extra pontokat a többiek szétrocsolásáért. A névadó Destruction Derby egy totális háború a Dockland arenában. Két- vagy négyjátékos módban harcolhatsz, a Raw Van vagy a Cheetah volánjánál. Az autó színét a járműválasztásnál a (C) gombbal választhatod ki.

■ Irányítás

(X)	Gyorsítás
(O)	Tolatas
(C)	Fék
(L)	Nézetváltás
(R)	Kiégetés
(B)	Visszanézés
(Z)	Kézifék

■ Egyéb jellemzők

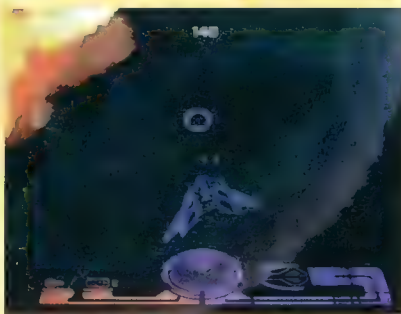
A Destruction Derby teljes verziója 31 pályát tartalmaz, ezek között található három aréna is, amelyekben a 24 autó egyikével élheted ki minden agressziódat.

■ További infók

A Destruction Derby nagygenerálón esett át a PSM111 hasábjain található leírásban.



Talán nincsenek leszedhető Klingonok, de a Romulan hajók is elég gondot okoznak majd...



Star Trek: Invasion!

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Űrcsata
■ VERZIÓ	Játszható demó

Egy örökkévalóságnak tűnő idő után a *Star Trek* végre megérkezett PlayStationre is. Az *Invasion!* Egy harmadik személyű lövöldözős, amiben a lézerfegyvereket kedvelők kiélhetik magukat. A demóban egyenesen az akció közepébe csöppensz. Egy Romulan csatahajó megtámadott egy szövetségi hajót a Xerian szektorban. Rűgd őket valagba.

■ Irányítás

- ⊗ Elsődleges fegyver / lenyomva fegyvertöltés
- ⊙ Fegyver üzemmód
- Ⓐ Mozgás-zár
- Ⓚ Másodlagos fegyver / lenyomva fegyvertöltés



- Nézetváltás
- Nézet lefele
- Ⓐ Balra forgás / balra oldalazás
- Ⓐ Jobbra forgás / jobbra oldalazás
- Ⓐ Sebesség csökkentése / fék / gyors hátramenet
- Ⓐ Erősítés
- Ⓐ Elkerülő manőver
- Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Hátsó nézet
- Ⓐ Sebesség növelése / szökési sebesség

■ Egyéb jellemzők

A teljes verziós játékban több mint húsz akció, 8 hajó és 30 fegyver áll rendelkezésre.

■ További infók

Tégy egy utazást a *PSM 13.* számában



A Studio 3 bombázóedija minden mérték szerint elegendő robbanást kínál. Ha!



Silent Bomber

■ KIADÓ	Studio 3
■ MŰFAJ	Bombázós
■ VERZIÓ	Játszható demó

Ez lesz az idei év egyik legkirobbanóbb sikere. A *Silent Bomber* egyedi, és enyhén retrós megközelítésben adja elő a bombázást. A demóban szerepel a jól eltalált Tutorial (tanuló) mód, ahol álló és mozgó célpontok megsemmisítését sajátíthatod el, lépésről lépésre. Eleinte csak a legalapvetőbb bombákkal vagy felszerelve, de ahogy egyre tovább jutsz, egyre halálabb szerszámokat gyűjtesz be. Ha át-bombáztad magad a gyakorló részen, elérkezel a teljes verzió első pályáihoz, ahol a játék percről percre mániakusabbá válik. A demó végén találkozhatasz a teljes verzió első főellenségével, és nála minden TNT-tudásodra szükség lesz...

■ Irányítás

- ↑↓←→ Mozgatás / bomba célzása
- ⊗ Ugrás
- ⊗⊗ Extra ugrás
- Ⓐ Bomba felrobbantása
- Ⓚ Bomba telepítése
- ⓀⓀ Dupla bomba telepítése
- Ⓚ Lenyomva tartva: célpont befogása
- Ⓚ Extra lőszer használata

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban még egy kimerítően pusztító jellegű párharc mód is helyet kapott.

■ További infók

Robbanj vissza *PSM 10*-ben lévő leíráshoz.



Gyenge fickók a kiborgok, allergiások a lángszóróra, vízre, lézerre és szinte mindenre a játékban. Szerencsére válthatsz a karakterek között (gyors, de gyenge – cammogó nehézsúlyú) a legjobb megoldás érdekében

MoHo

■ KIADÓ	Take 2
■ MŰFAJ	Akcio / arcade
■ VERZIÓ	Játszható demo

Ebben a szokatlan darabban egy lábatlan robot-bűnözőt alakítasz, akinek gladiátor-szerű küzdelmében kell átjutnia emberi fogvatartói muattatására. A demóban a teljes verzió folyamatosan változó pályái közül háromban próbálhatsz szerencsét. Az elsőben (Carver's Delight) egy bizzar világon kell az ágyútűzet és akadályokat kerülgetve, a kellenél rosszindulatúbb robotokat elűzve átszáguldanod. A második már kellemesebb környezetben játszódik, itt a kőket kell időre begyűjtened; végül a Ground Zero egy Gauntlet-szerű verseny,

ahol a lehető leggyorsabban kell célba érned. Minden pálya végénél kapsz egy kódot, ami a pályaidőből keletkezik.

■ Irányítás

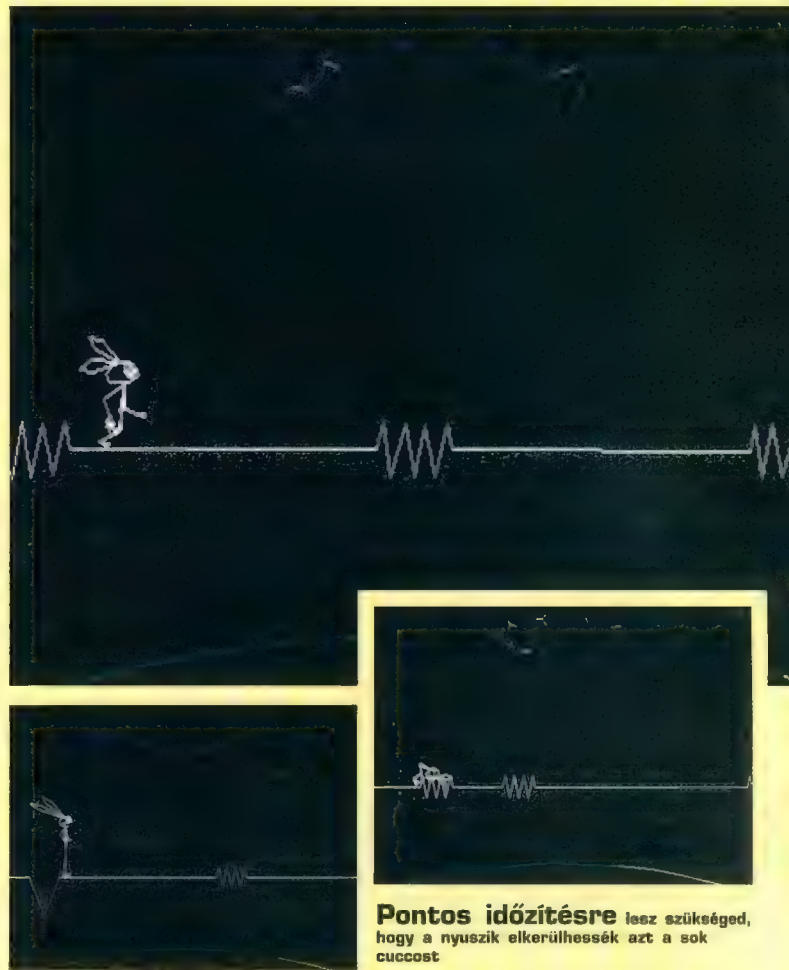
- ⊗ Ugrás
- ⊙ Támadás
- ⊕ Fék
- Ⓐ Blokk
- ↑↓←→ Mozgatás

■ Egyéb jellemzők

A teljes játékban több, mint 70 pálya vár teljesítésre.

■ További infók

A PSM13-ban



Pontos időzítésre lesz szükséged, hogy a nyuszik elkerülhessék azt a sok cuccot

Vib Ribbon

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Zenés animációs Játék
■ VERZIÓ	Játszható demo

Masaya Matsuura, a PaRappa The Rapper és az Um Jammer Lammy készítője újabb agyahagyott, egyszerűsített zseniális művel örvendeztette meg a nagydíjdemű közönséget. Egyszerű, némileg szürreális, és igencsak inspirálja az embert a játékra. A főszereplő Vibri, egy fehér rajzolt nyúl, aki boldogan ugrál egy fehér kötélén a zenére. A te feladatod ott kezdődik, mikor elkezdene megjeleníteni az akadályok, és ilyenkor meg kell találnod a megfelelő gombot (vagy gomb-kombinációt), hogy elkerüld őket. Ha nem sikerül győzelemre vinned a tapafülest, Vibri egy apró, kukacszerű, kockafejű lényvé változik... A demóban bele-

kóstolhatsz a teljes verzió kínálta izgalmakba. Hajrá!

■ Irányítás

- ↓ V alakú lyuk
- ⊗ Háromszög hullám
- ⊙ Blokk
- Ⓐ Hurok

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban Vibri-vel saját zenékre is gyakorlatozhatsz. Minél bonyolultabb a zene, annál nehezebben leküzdhetők az akadályok, úgyhogy nem ajánljuk a legkeményebb techno-kat...

■ További infók

További infók a 26. oldalon.

Grind Session

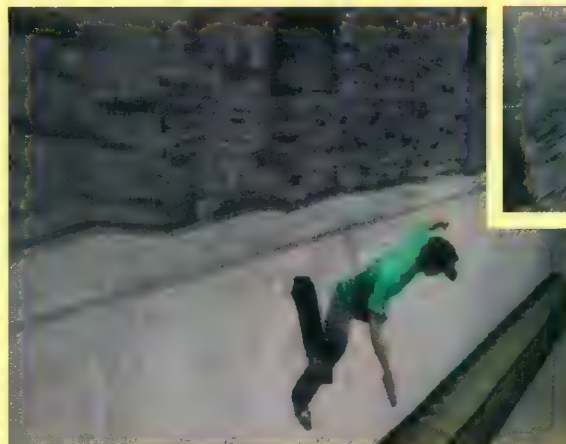
■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Gördeszka-szimulátor
■ VERZIÓ	Videó

Készül fel arra, hogy újra leporold a deszkákat és a kereküket, mert a SCEE egy újabb körútra visz a deszkások mennyországába... Versenyezz akár a Street vagy a Competition kategóriában, a trükkökkel, amiket majd kihasználhatsz a deszkából, biztosan az új-

ságok címlapjára kerülsz. Lesz nyolc akadályokkal teli freestyle aréna, ezeket egyszerre maximum hatan próbálhatjátok ki. És mivé lenne egy valamire is való deszkás játék a szokásosan szereplő profik nélkül? A *Grind Session* soraiban elég díszes társaság gyűlt össze: John Cardiel, Ed Templeton, Cara-Beth Burnside, Daewon Song, és Willy Santos.

Videó Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.



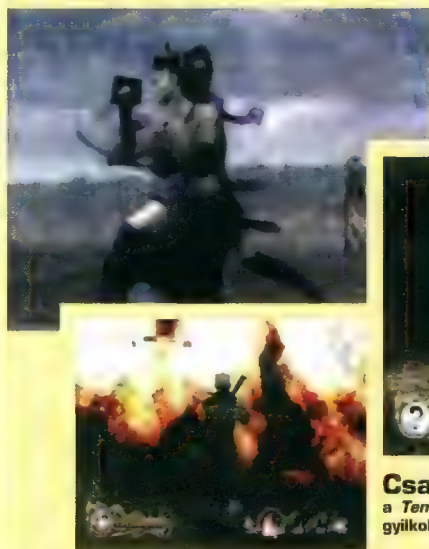
Ez lenne a játék, amely odakerül még a *Tony Hawk's Skateboarding*-ot is. Az tuti, hogy nagyon frónkón néz ki. Nekem sokára pedig érkezik a játszható demo...

Tenchu 2

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Akció/kaland
■ VERZIÓ	Videó

Az Activision nyerő nindzsás játékat fogták, kipofozták, és egy komoly tuningoláson esett át, hogy egy igazán döbbenetes folytatás kerekedjen belőle. És emellett még mindig tele van rejtélyfejtéssel, utcai küzdelmekkel, lopkodással, és magával ragadó játékm-

nettel, ami olyan sikeressé tette az első részt. Mivel mindkét karakter mozgástárát kibővítették az ősi harcművészetek elemeivel, a lopkodást és harcot kedvelők egyaránt megtalálják majd a kedvükre való stílust. Gondolkozz csak egy kicsit: egy játék, ahol pizsamában rohagálhatsz fel alá, kirabolhatod a hullákat, és lehet nálad egy zsáknyi dobócsillag, már csak jó lehet...



Csak erős idegzetűeknek - a *Tenchu 2*-ben lesz néhány módszer a gyilkolásra...

Galerians

■ KIADÓ	Crave
■ MŰFAJ	Túlélés horror
■ VERZIÓ	Videó

Ebben a pszichothriller darabban Rion, egy fiatal srác szerepét játsszod. Elég szokatlan módon, Rion rádöbben, hogy telekinetikus képességekkel rendelkezik, és emellett még támadni is képes elméje használatával. A játékban Rion útját követjük végig, ahogy megpróbál elszökni titokzatos fogvatartói elől, és

szép lassan megtanul bánni szellemi erejével. Fejtörőket kell megoldania, öröket kell legyőznie, és nem utolsósorban folyamatosan kutatnia kell egy gyógyszer után, amely a kivételes szellemi megerőtétést ellensúlyozva az örület itteni határára tartja őt - miközben egyetlen fegyvere az agya. A gyógyszerek nélkül ugyanis minden elveszett, és a *Galerians* titkára soha sem derül fény.

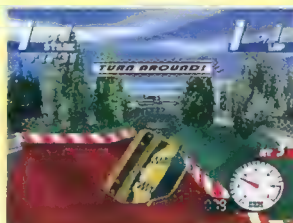


Rion háziorvosa már akkor gyanakodott, hogy valami van abban a gyerekben, mikor kiskorában először megmondta, milyen gyógyszer fog felírni...

Vanishing Point

■ **KIADÓ** Acclaim
 ■ **MŰFAJ** Autó-szimulátor
 ■ **VERZIÓ** Videó

Ez az arcade racer egy totális sebesség-fesztivál. A hihetetlenül pergős akció, és a valóság-hű vezetési élmény az elkövetkezendő idők egyik kötelező darabjává tehetik. Több, mint 30 autó közül választhatsz, mint például a BMW, a Lotus, vagy ha kissé különlegesebbre vágysz, ott van például az üzemanyag-szállító teherautó – a játék valószínűleg megizzasztja majd jelenlegi riválisait... Akármilyen játéksílust szeretsz is, jobb, ha becsatolod a biztonsági övedet, mert a következő havi PSM demó-lemezen már egy villámgyorsan száguldó játszható demó is helyet kap majd.



A grafika talán csiszolt és finom, de azért számíthatsz néhány rázó pillanatra a játékban...

Titan AE

■ **KIADÓ** Fox Interactive
 ■ **VERZIÓ** Filmelődzetes-file

Itt az első lehetőség, hogy bepillanthass a Twentieth Century Fox animált sikerfilmjébe – a Titan AE-be. De mit keres ez a lemezen? Kérdezhetnéd méltatlankodva. Nos, azok, akik figyelemmel kísérik a híreket, vagy a

Tervezet hasábjait, tudhatják, hogy nem-sokára játék is készül belőle. A Titan AE elnevezésű külső nézetű lövöldözős / arcade játék nem csak a film címét viseli majd, hanem nagyjából a történetet is követni fogja. Ahhoz, hogy egy kicsit többet is megtudhass az év vége környékén megjelenő játékról, lapozz a 20. oldalra.



Ahhoz, hogy megtudd, miért is olyan fontos ez a gyűrű, meg kell nézned a filmet

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HONAPBAN...

- SZAGGASD FEL A FÖLDET A TOCA WORLD TOURING CARS-BZAL
- PRÓBÁLD KI A VERFAGYASZTÓ IN GOLD BLOOD-OT
- LENGJ EGY KICSIT SPIDERMAN-NEL
- PLUSZ A RAYMAN2, REVOLT 2, X-MEN MUTANT ACADEMY, INFESTATION, TERRACON, ÉS MÉG SOK MÁS!



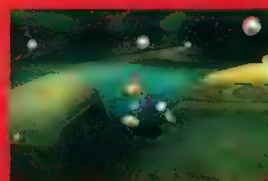
Toca World Touring Cars



In Cold Blood



Spider-Man



Rayman 2

SZIGORÚAN TITKOS

EXTRA

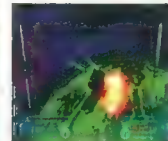
HOGYAN HASZNÁLHATOD A LETÖLTETHETŐ CHEAT-EKET

Rakj egy memóriakártyát a PlayStation-ödbe, és rakd be a demót. A főmenüből az **X** használatával válaszd ki a Download-ot, ezután a **↑** és a **↓** használatával scrollozhatsz végig a játékal-
 lásokon. Válaszd ki a kívánt mentést az **X** használatával, és az eltárolódik a memóriakártyádon. Ezeket a cheateket ezután a játékok teljes verzióihoz felhasználhatod.

A kizárólag a PSM demólemezen megtalálható Letöltés segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheat-elkhez. Csak másold őket a memóriakártyára, és nosza...

Colony Wars: Red Sun

A kétrészes cheat-ünk második fele. Most más elérésed lesz az utolsó két állomáshoz.



Fear Effect

A játék egyből kezessé válik ezzel a letöltéssel, aminek a segítségével eljutsz az utolsó CD-ig, és a játék befejezéséig.



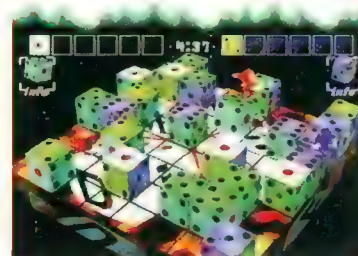
Gran Turismo

Szerelkezz fel álmaid autóival – segít ebben ez a kedves kis letöltés, ahol az összes licenct megkapod.



Devil Dice

A cheat kinyit 100 fejtörős pályát, így lesz mivel foglalkozni a hajnali órákban...



A-Z

AMIBEN BIZTOS NEM
FOGSZ CSALÓDNI!
ÍME A LEGJOBB JÁTÉKOK
LISTÁJA KÉT OLDALON

A

ACTUA GOLF

(PSM 8/10)

Gremlin - golf.

A megfelelő játékos animáció, és a változatos kommentárok egész jó hatást biztosítanak.

ACTUA SOCCER 2

(PSM 9/10)

Gremlin - foci.

Nem könnyű "betörni", de még így is a legjobbak között van.

ADIDAS POWER SOCCER INT

(PSM 8/10)

Psygnosis - foci.

Új módok, és valószínűleg csapat-, valamint játékos tulajdonságok.

ALIEN TRILOGY

(PSM 8/10)

Acclaim - lövöldözős játék.

Féltelmes Doom-kópia, ahol a hangsúlyt az intellektusra, és az ügyességre fektették.

ALONE IN THE DARK

(PSM 8/10)

Infogrames - 3D akciókaland.

Egyike a piacon található legszebb, és legjobban játszható kaland játékoknak.

ALUNDRA

(PSM 9/10)

Psygnosis - Szerepjáték.

Zelda legendája a PlayStation-ön. Vigyázat, rabul ejt!

APE ESCAPE

(PSM 9/10)

SCEE - 3D platformer

Az eddigi legjobb platform játék - azonnal rabul ejt.

B

BATTLE ARENA TOSHINDEN

(PSM 8/10)

SCEE - verekedés

Ez a fegyverekre alapozott 3D-s játék továbbra sem veszített varázsából.

BISHI BASHI SPECIAL

(PSM 8/10)

Konami - party játék

Bulizós emberek számára felhőtlen szórakozást nyújt. A legjobb party játék.

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

(PSM 8/10)

Virgin - verekedés

Egy hibátlan, gyors, és figyelemre méltó játék.

B-MOVIE

(PSM 8/10)

GTI - lövöldözős

Meglepően igényes, és az elcséptelt téma ellenére is mutat egy-két újdonságot.

BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR

(PSM 9/10)

SCEE - kalandjáték

Az egyik legelvezetesebb kalandjáték.

BUBBLE BOBBLE 2

(PSM 8/10)

Virgin - platform játék

Aranyos játék, jópofa grafikával.

BUST A MOVE 2

(PSM 9/10)

Acclaim - puzzle játék

Egyszerű, mégis lebilincselő Tetris szerű játék. Már-már legendás.

BUST A MOVE 3

(PSM 9/10)

Acclaim - puzzle játék

Kategóriáján belül, ez az egyik legjobb két-játékos megoldás.

C

CHESSMASTER 2

(PSM 8/10)

Mindscape - sakk

Ha meg akarsz tanulni játszani, íme a nagyszerű lehetőség.

CIRCUIT BREAKERS

(PSM 9/10)

Mindscape - verseny

Klasszikusnak számító, nagyszerűen kivitelezett, izgalmas játék. A legjobb négyjátékos módban.

CIVILIZATION II

(PSM 9/10)

Activision - stratégiai játék

Lassú, és néha nagyon eseten, de ennek ellenére vonzó játék.

COLLIN MCRAE RALLY

(PSM 9/10)

Codemasters - autóverseny szimulátor

Az off-road autó szimulátorokat illetően, ez a játék igen magasra tette a mércét. Már-már a Gran Turismo szintjére.

COLLIN MCRAE RALLY 2.0

(PSM 9/10)

Codemasters - autóverseny szimulátor

A megjelenést áttették júniusra, de a készítőik remélhetőleg nem hazudtolják meg magukat, és előállnak a legjobb rally játékkal.

COLONY WARS: RED SUN

(PSM 8/10)

Psygnosis - 3D űrháború

Egy lebilincselően izgalmas, látványos játék, amely ketség kívül a műfaj legnagyobbjai közé tartozik.

COMMAND & CONQUER RED ALERT

(PSM 9/10)

Virgin - valós idejű háborús játék

Óriási játék, egy igazi klasszikus. Ezt semmiképpen se hagyd ki.

COOL BOARDERS 3

(PSM 8/10)

SCEE - snowboard

Csak maximális elismeréssel nyilatkozhatunk erről a játékról, amely talán még elődjét is meghaladja.

CRASH BANDICOOT

(PSM 9/10)

SCEE - 3D platform

Hatalmas, stílusos, és lenyűgöző játék, amely iskolát teremtett.

CRASH BANDICOOT 3

(PSM 9/10)

SCEE - 3D platform

A lényeg nem sokat változott, de azért talákozhatunk egy-két jópofa ujtással.

D

DEAD OR ALIVE

(PSM 8/10)

SCEE - jövőbeli verekedés

A rengeteg finomítás ellenére is csak másodlagos szerepet tölt be a Tekken 2, vagy a Soul Blade mellett.

DESTRUCTION DERBY 2

(PSM 9/10)

Psygnosis - autóversenyzős játék

Messe meghaladja elődjét, mind a látvány, mind a játszhatóság szempontjából. Briliáns.

DIE HARD TRILOGY

(PSM 8/10)

EA - arcade/kaland

Három kiváló játék egynek az árért.

DOOM

(PSM 9/10)

GTI - lövöldözős

Íme A Klasszikus 3D lövöldözős játék.

DRIVER

(PSM 9/10)

GTI - vezető játék

Szemet gyönyörködtető látvány, és kielégítő játszhatóság jellemzi a játékot. Majdnem tökéletes.

DUKE NUKEM: A TIME TO KILL

(PSM 9/10)

GTI - 3D kalandjáték

Kedves kis csokorban találja a videojátékok klasszikus darabjait.

E

EURO 2000

(PSM 8/10)

EA foci szimulátor

Egy újabb verzió, újabb örölet, de ugyanolyan lebilincselő, mint máskor.

EVERYBODY'S GOLF2

(PSM 9/10)

SCEE - arcade golf játék

Igazi sport, valamint minigolf rajongók számára kötelező.

F

F1 2000

(PSM 8/10)

EA - verseny szimulátor

A PlayStation eddigi legjobban kidolgozott Formula 1-es szimulátora.

FIFA '99

(PSM 9/10)

EA - foci szimulátor

Az egyik legjobb irányító rendszer ebben a játékban található.

FINAL DOOM

(PSM 9/10)

GTI - lövöldözős

3D rémisztő új pálya, és némi újítás. Pont olyan alapmű, mint a Doom.

FINAL FANTASY VII

(PSM 10/10)

SCEE - szerepjáték

A játék, a PlayStation-re készített kiválóságoknak egy újabb válfaja.

FINAL FANTASY VIII

(PSM 10/10)

SCEE - szerepjáték

A legszórakoztatóbb játék.

G

G-POLICE

(PSM 9/10)

Psygnosis - verekedős szimulátor/lövöldözés
Bonyolalom, kiváló kutya viadalok, és repülő játékos teszt érdekese programot.

GRAND THEFT AUTO

(PSM 8/10)

BMG - bűnöző szimulátor

Ellentmondásos, és a grafika sem kiemelkedő. Ellenére jó vele játszani, szórakoztató, és eredeti.

GRAN TURISMO

(PSM 10/10)

SCEE - autóversenyző szimulátor

Utí, vágja az összes PlayStation autóversenyzős játékot, és a pokol fenekére taszítja őket.

GRAN TURISMO 2

(PSM 10/10)

SCEE - autóversenyző szimulátor

Egy tökéletes játékhoz méltó tökéletes folytatás. Hihetetlenül szórakoztató.

I

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

(PSM 8/10)

Konami - sport szimulátor

Első perctől kezdve rabul ejtő, többjátékos sportörölet.

ISS PRO EVOLUTION

(PSM 9/10)

Konami - foci szimulátor

Minden szempontból lélegzetelállító. Erdőkölcsi adja vissza a foci természetes mozzanatait.

K

KENSEI: SACRED FIST

(PSM 9/10)

Konami - verekedés

A Tekken 3 ugyan biztonságban van, de ez a játék szorosan követi a második helyen. Aprólekos részletek, és mélység jellemzi.

KURUSHI FINAL

(PSM 9/10)

SCEE - puzzle

Hogy valakinél az esztétikum egy döntő szempont akkor ezt a játékot mindenképpen vegye meg.

M

MADDEN NFL 2000

(PSM 9/10)

EA - Amerikai foci szimulátor

Nem csak a legjobb amerikai foci játék, de az egyik legjobb sport játék is.

MECHWARRIOR 2

(PSM 9/10)

Activision - mech stratégiai játék

Lebálcintó PC átirat, mely kiváló effektusokkal támasztja alá az akciót.

MEDAL OF HONOUR

(PSM 9/10)

EA - kaland/lövöldözős játék

A történelmi háttér, a megalapozott cél orientált feladatok egyaránt érdekessé teszik ezt az akcióban nem szükoikodó játékot

METAL GEAR SOLID

(PSM 10/10)

Konami -lopakodós játék

Egyszerűen nem lehet abbahagyni, a vége pedig felejthetetlen. A legeslegjobb játék.

MICRO MANIACS

(PSM 9/10)

Codemasters - verseny játék

Itt aztán nincs idő a pihenésre, úgy porógnak az események.

MORTAL COMBAT 3

(PSM 9/10)

GTI - verekedős

A szórakozás garantált, a baj csak az, hogy olyan riválisok jelentek meg a színen, mint például a Tekken.

MUPPET RACEMANIA

(PSM 9/10)

SCEE - go-kart verseny játék

Egy egész heti elfoglaltságot biztosíthat ez a sokszínű Muppet öröklet.

MUSIC 2000

(PSM 9/10)

Codemasters - zenei program

Kimagaslóan képviseli a hasonló programok széles skáláját. Ez egy kisebb csoda.

N

NBA: IN THE ZONE 2

(PSM 8/10)

Konami - kosárlabda szimulátor

Az eredetihez képest határozott fejlődést mutat, főleg a grafika, játszhatóság, és a valósághűbb megjelenítés terén.

NEED FOR SPEED

(PSM 8/10)

EA - autóverseny játék

Tagadhatatlanul nagy rajongó táborral bíró játékkal van dolgunk. Rendkívül szórakoztató.

NFL BLITZ 2000

(PSM 9/10)

Midway - amerikai foci szimulátor

A Tony Hawk's skateboard óta ez az egyik legeragadabb játék.

NHL '98

(PSM 9/10)

EA - hockey szimulátor

Fantasztikus grafika, játék, és hang.

O

ODDWORLD: ABE'S EXODUS

(PSM 8/10)

GTI - platformer

Gyönyörűen összerakott, kellemes feludulást nyújtó játék, a gond csak az, hogy túlzottan hasonlít az elődjéhez.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

(PSM 9/10)

GTI - platformer

A látvány kiváló, a játék pedig igencsak ötletes. Öröm vele próbálkozni.

P

PANDEMONIUM

(PSM 9/10)

BMG - platformer

Csodás külsejű, aranyos platform játék. Igazi gyöngyszem.

PLAYER MANAGER 2000

(PSM 9/10)

3D0 - foci management

Késztelenül igényes játékkal állunk szemben, még ha egy kicsit gyengébb is a LMA-nél.

Q

QUAKE II

(PSM 10/10)

Activision - lövöldözős

Hajóli meg a vitathatatlanul legkiválóbb első személyű lövöldözős játék előtti.

R

RAGE RACER

(PSM 9/10)

SCEE - arcade verseny

Kiváló arcade verseny játék, tökéletesen megmunkált cselekmény, és még a látvány sem utolsó.

RESIDENT EVIL

(PSM 9/10)

Virgin - 3D kalandjáték

Háborzongató, vérzattata játék némi rejtéllyel. Egy igazi horror legenda.

RESIDENT EVIL 2

(PSM 9/10)

Virgin - 3D kalandjáték

Ez a klasszikusnak számító játék szinte teljesen ugyanolyan, mint az elődje. Nem túl hosszú, de örösi.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

(PSM 10/10)

Eidos - 3D kalandjáték

Egész egyszerűen briliáns: szinte valóságos környezet, gonosz sötét erők, és megoldásra váró rejtélyek.

RIDGE RACER TYPE 4

(PSM 9/10)

SCEE - versenyzős játék

Itt aztán kiélheted a gyorsulási mániád.

ROLLCAGE

(PSM 9/10)

Psygnosis - jövőbeli versenyzős játék

A nehéz manőverezhetőség miatt, talán elmegy a kedved az üldözéstől, ám a kétjátékos módban nem fogsz unatkozni

ROLLCAGE STAGE II

(PSM 9/10)

SCEE - jövőbeli versenyzős játék

A feljavított grafikának, és a kibővített játéknak köszönhetően a versenyzők már alig várják a startot.

S

SHADOW MAN

(PSM 8/10)

Acclaim - 3D kalandjáték

A pszicho-thrillerbe illő sztori a klasszikus 3D kalandjáték-alapokon nyugszik. Klasszikus mű.

SILENT HILL

(PSM 9/10)

Konami - menekülj meg a rémségektől!

Alapmű. Izgalmas, eredeti, egyszerű, mára klasszikussá vált program.

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

(PSM 9/10)

Eidos - 3D akció/kaland

Az új trükkök és a teljesen megújult architektúra a Tomb Raider utáni második helyre emeli a játékot.

SPEED FREAKS

(PSM 9/10)

SCEE - go-kart verseny

Jópofa, kellemes játék. Benne mindent meg lehet tudni a kart versenyzészről.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

(PSM 10/10)

SCEE - platformer

A tökéleteshez ezúton kerülhetünk a legközelebb. Szép munka.

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

(PSM 9/10)

Activision - Akció/kaland

Az erő most tényleg velünk van. Ez a hibrid játék így is örösi sikert aratott.

STREET FIGHTER ALPHA 3

(PSM 9/10)

Virgin - 2D verekedős

Ha azt gondold, hogy a játék a legfontosabb, akkor ez a program bizony tized érdemel.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

(PSM 9/10)

Virgin - 3D verekedős

Ha tetszett az SF2, ez a játék olyan érzéssel fog eltölteni, mintha most jöttél volna vissza a második nászutadról.

SYPHON FILTER

(PSM 8/10)

SCEE - lövöldözős

Szép, igényesen kivitelezett játék, kár, hogy olyan hamar vége.

SYPHON FILTER 2

(PSM 9/10)

SCEE - lövöldözős

Figyelemre méltó folytatás, melyet izletes finomságokkal, javítottak fel.

T

TEKKEN

(PSM 9/10)

SCEE - 3D verekedős

Mestermű. Korábban nagy szerepet játszott a PlayStation sikerében.

TEKKEN 2

(PSM 10/10)

SCEE - 3D verekedős

Egy szó, mint száz, ez a tökéletes verekedős játék.

TEKKEN 3

(PSM 10/10)

SCEE - 3D verekedős

A világ legjobb verekedős játéka. Más, még csak a közelébe sem érhet.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

(PSM 9/10)

Codemasters - verseny

Egyszerűen egyszerű. Izgalmas, valósághű, egyszerű hang- és videóeffektek.

TOCA 2: TOURING CARS

(PSM 9/10)

Codemasters - verseny

Az első rész továbbfejlesztése. Az egyik legjobb autóverseny játék a PlayStationre.

TOMB RAIDER

(PSM 10/10)

Eidos - 3D kalandjáték

Az akció és a felfedezés izalmát ötvözi ez a nagyszerű játék. A hősnő pedig mindenki kedvence.

TOMB RAIDER 2

(PSM 10/10)

Eidos - 3D kalandjáték

Jobb lett mint az előző rész! És Lara is vonzóbb - kell ennél több?

TOMB RAIDER 3

(PSM 10/10)

Eidos - 3D kalandjáték

Lenyűgöző, izgalmas, magával ragadó játék. Az ember hónapokig a gép előtt ül, ha egyszer elkezd vele játszani.

TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION

(PSM 10/10)

Eidos - 3D kalandjáték

Késéskívül ez a sorozat legjobban sikerült epizódja.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

(PSM 9/10)

Activision - gördeszkás játék

Rendkívül szórakoztató és vonzó játék. Ha szeretsz gördeszkázni, akkor ez az amire vártál.

TOTAL NBA '97

(PSM 9/10)

SCEE - kosárlabdajáték

Az első részhez képest annyi a különbség, hogy jobban odafigyeltek a mozgások szimulálására és a grafikára.

TWISTED METAL 2

(PSM 9/10)

SCEE - autóvezetés

Részleteiben is kidolgozott, vonzó és izgalmas játék. Létegetlélitű akció.

U

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 99/00

(PSM 9/10)

Eidos - futball játék

Szórakoztató, magával ragadó és izgalmas. Akár csak az előző rész.

V

VANDAL-HEARTS

(PSM 9/10)

Konami - 3D kalandjáték

Az animációk és az alapötlet teljesen jó, és a kivitelezésre sem lehet sok panasz. Csak hát egy kicsit elavult...

V-RALLY 2

(PSM 9/10)

Infogrames - rally verseny

Ha szereted a rally-t, akkor ezt látni fogod. Négy játékos mód, pályaszervező ... - mi kell még?

W

WARCRAFT 2

(PSM 9/10)

EA - stratégiai játék

Sokkal részletesebb és elmélyültebb mint a Command And Conquer, de talán egy kissé kevesbe szórakoztató.

WARZONE 2100

(PSM 9/10)

Eidos - valós idejű háborús játék

Minden kétséget kizáróan, ma ez a legjobb stratégiai szimulátor a PSX-re.

WILD ARMS

(PSM 9/10)

SCEE - szerepjáték

Bár elmarad a Final Fantasytól, szép is, jó is a játék. Kiváló szórakozást nyújt.

WIPEOUT

(PSM 9/10)

Psygnosis - verseny játék

A közeli jövőben játszódó, lebálcintó verseny. A tűzijátékok és a zene pedig felejthetetlen. Tökéletes játék, mely igazi favorit a PS hívők közt.

GAMES WORLD BT.

Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
 Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
 SNES, SMD II., Game Boy, Dreamcast.
 1191 Bp., Hunyadi u. 10-14. Tel.: 280-9091

PREMIER CENTER

MINDEN EGY HELYEN AMIRE EGY PSX
 RAJONGÓNAK SZÜKSÉGE LEHET.
 9400 SOPRON, TORNÁ U. 8.

GAME POINT

PSX N64,

Sega kis- és nagykereskedése,
 értékesítése, cseréje.

2120 Dunakeszi, Barátság útja 23.
 Tel.: 30/203-8646

KONZOL BARLANG

Sony, Sega, N64 gépek, játékok, kiegészítők.
 Bp., Thököly út 2. Arzenál Üzletház, alagsor 7.
 Tel.: 31-75-35/2907 mellék

MEGACOMP

Minden Playstation játék
 3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
 Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

TOP GAME

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
 ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
 BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

KONZOL STÚDIO

Videojáték szakszerviz, és szaküzlet.
 Tel./Fax: 216-66-26, 06-209-888-337
 Web-site: www.konzol-studio.hu

RICGAME BT.

PSX? Segítünk! Ránk számíthat!
 Részletfizetési lehetőség!
 Bp., VIII. Harminckettesek tere 4.
 Tel./Fax: 334-06-10; 06-20-9-555-770

JÁTEKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
 KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
 Gödöllő, Szilhat u. 4., Tel.: 06-28-421-988

NINTENDO SHOP-RON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLETE
 9400 Sopron, Útteleki u. 50.
 Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTEK-SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
 PC CD-ROM játékok bő választékban.
 8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
 Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA

Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
 9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
 Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
 Akciós szoftver és hardver.
 9400 Sopron, Fűredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTEKOK

MINDEN, AMI VIDEOJÁTEK, GÉPEK,
 PROGRAMOK, TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJI!
 Tel.: 76/460-474; 06-20/9-682-899

FIGURA PLAYSTATION

Játékok, gépek, kiegészítők adás-vétele, csere.
 A játékok kipróbálhatók. PSM magazin k.
 1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-
 NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szo 10-1

PSX SOPRON

Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlet
 9400 Sopron, Teleki u. 50.
 Telefon: 99-333-195

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTEKKLU

PSX gépek, programok adásvétele, kölcsön
 Salgótarján, Kassai sor 12.
 Tel.: 20/9-770-709

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSVÉTELE,
 CSERÉJE. TEL.: 20/988-48-
 5000 Szolnok, Bathhány u. 22.

GAME CITY

Konzol játékok kis- és nagykereskedése
 Gépek, játékok, kiegészítők adásvétele, csere.
 1139 Bp., Gömb u. 34. Tel.: 06-309-424

VIDEOJÁTEKOK

Adás, vétel, csere. Bp., Szt. István krt. 10.
 Tel.: 349-2744, 06-302-596-976
 Ny.: H-P: 10-18-ig, Szo.: 10-13-ig

**Há itt szeretne hirdetni,
 kérjük,**

lépjön kapcsolatba

Horváth Henrikkel

a (1) 457-1123

telefonszámon, vagy

E-MAIL: horvathh@dccd.hu

**Hirdetőknek ingyenes
 szövegírást
 és grafikai kivitelezést
 biztosítunk.**

TOP DRIVE PLUS

kormány 3 féle rezgéstípussal
 (N64 kompatibilis) eladó.

Érd.: Livich Gergő, 06-1-303-0042

DREAMCAST GÉPEM

(1 hónapos.) olcsón eladó,
 vagy értékegyeztetéssel PSX-re cserélném.
 Érd.:(30)9036-386

Elcserélném eredeti Soviet Strike és Quake II
 játékmat Tomb Raider I-II

vagy autóversenyre.

Érd.:06-30-262-9816

PSX GÉPEKHEZ HASZNÁLHATÓ V3 RACING WEAH

kormány eladó. Irányár: 16 000 Ft.
 Érd.: 06-30-2034-589

**NINTENDO, SUPER NINTENDO,
 N64, MEGA DRIVE II., DREAMCAST,
 SONY PLAYSTATION, GAME BOY,
 SEGA**

**Játékgépekhez programok és kiegészítők
 árusítása. Játékgépek és tartozékaik kölcsönzés,
 cseréje, készpénzes felvásárlása, valamint
 bizományos értékesítése.**
Tel.: 62/487-314, Mobil: 20/915-5960
Cím: Szeged, Lugas u. 2. (Csillag térenél)
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 10⁰⁰-18⁰⁰ szombaton: 10⁰⁰-18⁰⁰
Kívánságra a rendelt árut postai utánvétellel is elküldjük

PSM TÖRTÉNELEM

MÚLT LAPOK

A PSM-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot?
Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 063. oldalon.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MCS Special Missions, Is Is Football, LOK: Soul Reaver, Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, AtariLand... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollage Stage II, Space Debris, letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.



A CD-n: Colin McRae 2, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Hogs of War, Street Fighter EX2, Tombi 2, Moho, Destruction Derby Raw... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL
1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

Név: _____
Cím: _____
E-mail: _____ Telefon: _____
Aláírásommal megengedem a PlayStation Magazin körbejáró elosztását, illetve előfizetést.
PSM 02 ☐ PSM 03 ☐ PSM 04 ☐ Karácsonyi kiadás ☐
PSM 05 ☐ PSM 06 ☐ PSM 07 ☐ PSM 08 ☐ PSM 09 ☐
Előfizetési időtartam: _____
☐ Fél évre 8 900 Ft ☐ Egy évre 15 000 Ft
Ár: _____

Computer Média Kiadói KFT.
BUDAPEST 35
Pf.: 141
1306

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink
az újságot mostantól
ajánlott küldeményként
kapják.

VÉGEZETÜL...

A FEJLESZTŐI POKOL

Szöveg: Nick Ellis
Illusztráció: Stuart Harrison

SZÍNRE LÉP KÉT ÚJSÁGÍRÓ AZ ABSOLUTE PLAYSTATION MAGAZINTÓL, HOGY ELŐZETEST ÍRJANAK A LOTHARRÓL – AZONBAN A DOLGOK NEM A TERV SZERINT ALAKULNAK...

Színre lép két újságíró az *Absolute PlayStation* magazintól, hogy előzetest írjanak a *Lothar*-ról – azonban a dolgok nem a terv szerint alakulnak...

Április 19., Szerda
Reggel

Nos, egy hosszú éjszakát követően Eugene elárulja, hogy már „szinte 99,99 százalékosan” biztos benne, hogy az összes „betolakodó” képet eltüntették a *Lothar* programkódjából. Teljesen nyilvánvaló, kinek köszönhetők ezt a kedves meglepetést – a tettes Mike, ex-játék-tesztelő/producer, akit kirúgtak, miután egy képernyőfotókat tartalmazó lemezt eljuttatott egy Internetes játékmagazinnak. Biztos emlékeztek rá; vagy mégsem? A fejlesztőgárda néhány zordabb tagja megereszt néhány célzást arra vonatkozólag, hogy tudják Mike címét és ismernek egy nagyszerű baseball-ütő boltot, de Eugene, aki már némileg lenyugodott, csak annyit mond: „Az Isten szerelmére... ez most egy profi fejlesztőcsapat, vagy a *Keresztapa 4*?”

Délután

Épp most fejeztük be a megbeszélést a pénzeszsákokkal (ahogy mi a főnököt hívjuk).

Úgy tűnik, a *Lothar* új szponzorra lett: a neve Éhes Kopó Kutyakex. Az égvilágon még senki sem hallott róluk, de amint az kiderült, jelenleg ők a legnépszerűbb kutyaeledel-gyártók! A játékok minden példányához jár majd egy Éhes Kopó nyereménykupon is, ami szerintem abszolút bővli fogás, de Stuart Stiltern, az egyik főmiller szerint most már nincs idő nyavalyogni. Ezek után csak annyit tudtam mondani, hogy „azért lehet, hogy egy CSOMÓ KUTYAKAJÁT nyerünk majd ezzel a szerződéssel”. Mit mondjak, nem tapsoltak meg...

Április 20., Csütörtök
Reggel

Nagyszerűen haladunk. A *Lothar* 85%-ban kész van, és várunk még két firkaszt is az *Absolute PlayStation* magazintól, akik előzetest írnak majd a játékról. Fél órával a velük megbeszélte időpont előtt felszólunk a recepcióról, hogy ez bizonyos Mr. Jones akar velem beszélni. Emlékszem a két nyolc éves arcra, akik a múlt hónapban tesztelték a játékot. Azt, aki a... khm... nem kíváncsi képeket látta, éppen Felix Jones-nak hívták! Éljen, éljen, ez egyre jobb lesz... Szerencsére Mr. Jones némileg megnyugodott, mikor elmagyaráztam neki, hogy a kép egy elszabadult e-mail vírus hatásaként került a

játékba, és semmit sem tehetünk ellene. Csak ennyit mondott: „Ja, én is hallottam má' ezekről az I Love You - vírusokról...” Ekkor gyorsan a kezébe gyömöszöltem néhány játékot, amivel elégedett volt, és elment – épp mikor az újságírók megérkeztek...

Délután

Az *Absolute PlayStation* magazin emberei pont most mentek el, és nem mondhatnám, hogy lenyűgözve. A dolgok már az elején kezdtek rosszul alakulni, mikor a sajtóanyag után kezdtek érdeklődni, és én csak annyit tudtam kinyögni: „Hát izé, az még egy kicsit korai lenne...”. Elég kiábrándultnak tűntek az ingyen pólók feltűnő hiányát észlelve is, és amikor felajánlottam nekik egy doboznyí Éhes Kopó Kutyakex-et, röhögésben törtek ki, és az egyikük még egy óra múlva is a könnyeit törölgette. Az idősebbik – ő volt a felelős szerkesztő – megígérte, hogy elküldi az előzetes egy példányát még a nyomdába kerülés előtt, de az arca meglehetősen piros volt a röhögéstől, és itt hagyta a cigarettáit.

Péntek Április 21.

Reggel nyugtalanító küldemény érkezett a



postán. Kaptunk egy képet a *Reservoir Dogs* stábjáról, csak az arcok helyére a fejlesztőcsapat tagjainak képét montírozták. Alatta jókora nyomtatott betűkkel a következő szöveg állt: MELYIKÜK A PATKÁNY? Joe, a postás fazon azt kérdezi: „Ez egy kódolt üzenet. Hát nem láttátok a *Twin Peaks*-et?”. Hát nem láttuk.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: A *Lothar* elkészül!!! (vagy legalábbis majdnem). A főprogramozó titkos szövege, és... egy rendőrségi ügy.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN... SPIDER-MAN

AZ E3 LEGJOBB PLAYSTATION-ÖS JÁTÉKA VÉGRE KÉSZEN ÁLL, HOGY KIVESSE HÁLÓIT. LENGJ TOVÁBB A KÖVETKEZŐ SZÁMBA, AHOLO MEGTALÁLHATOD A JÁTÉK EXKLÚZÍV LEÍRÁSÁT ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓJÁT! (ÉS TALÁN EGY PÁR HÁLÓVETŐT...)

PLUSZ! *Alien Resurrection* leírás! • A *Tomb Raider V: Project Eden* színpadok mögött ÉS LARA PS2-NI! • Leírás és exklúzív demó Code-ék *TOCA World Touring Cars*-áról • Exklúzív térképek a *Colin McRae's Rally 2.0*-hoz • Elcsattan néhány keményebb ököl a *SpeedBall 2100*-ban • A legújabb hírek a *The World Is Not Enough*-ről • A *PSM* és a *Monkey* (komolyan!) • *F1 2000* és *Medal Of Honour: Underground* frissítések • Futás! Itt az *Ultimate Fighting Championship* • A legújabb hírek a *Final Fantasy* mozifilmről • A színpadok mögött: *Tenchu 2* • Most akkor említsük meg a *Vib Ribbon*-t is?



A 15. SZÁM SZEPTEMBER 1., PÉNTEKTŐL KAPHATÓ

computer arts

Túl a négy színen

Törjön ki a CMYK színek börtönéből!
Direkt színek, lakk, fólia és sok egyéb hatás

Photoshop 6
Telepített új funkciók!

LiveMotion
Hogy vizsgázt az Adobe új
webanimációs eszköze?

Chatroom építése Director 8-ban
3D szerkesztők a körképben
Freeway 3 • InProduction
A mozi jövője

INTERNET:
KÓRHÁZAK

RÁDIÓ:
BUMM-BUMM FM



V.2288

sociallifesupport.com

TELEFON / SZTEREÓ FM RÁDIÓ / INTERNET

(TÁRSASÁGI) ÉLETMENTŐ



MOTOROLA